NUMÉRO 232 - JUILLET-AOÛT 2010

joystick

NOUVELLE FORMULE !

WWW.JVN.COM

CYBERPUNK

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION
NOTRE PÈLERINAGE CHEZ SES DÉVELOPPEURS



24 HEURES DE LA VIE D'UN JOUEUR
Les précieuses fiches conseils d'un homo pécéiste…

DOSSIER
UN PC IN THE POCKET
Les consoles portables qui font tourner des jeux PC

TEST
HEROES OF NEWERTH
Le nouveau héros des fans de DotA

MATOS
Le Phenom II X6 1090T

Overclockez votre carte graphique !



Numéro 232 / Juillet-Août 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N°232 - JUILLET-AOÛT 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Cyril « Cyd » Dupont, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Guillaume « C_Wiz » Louel, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

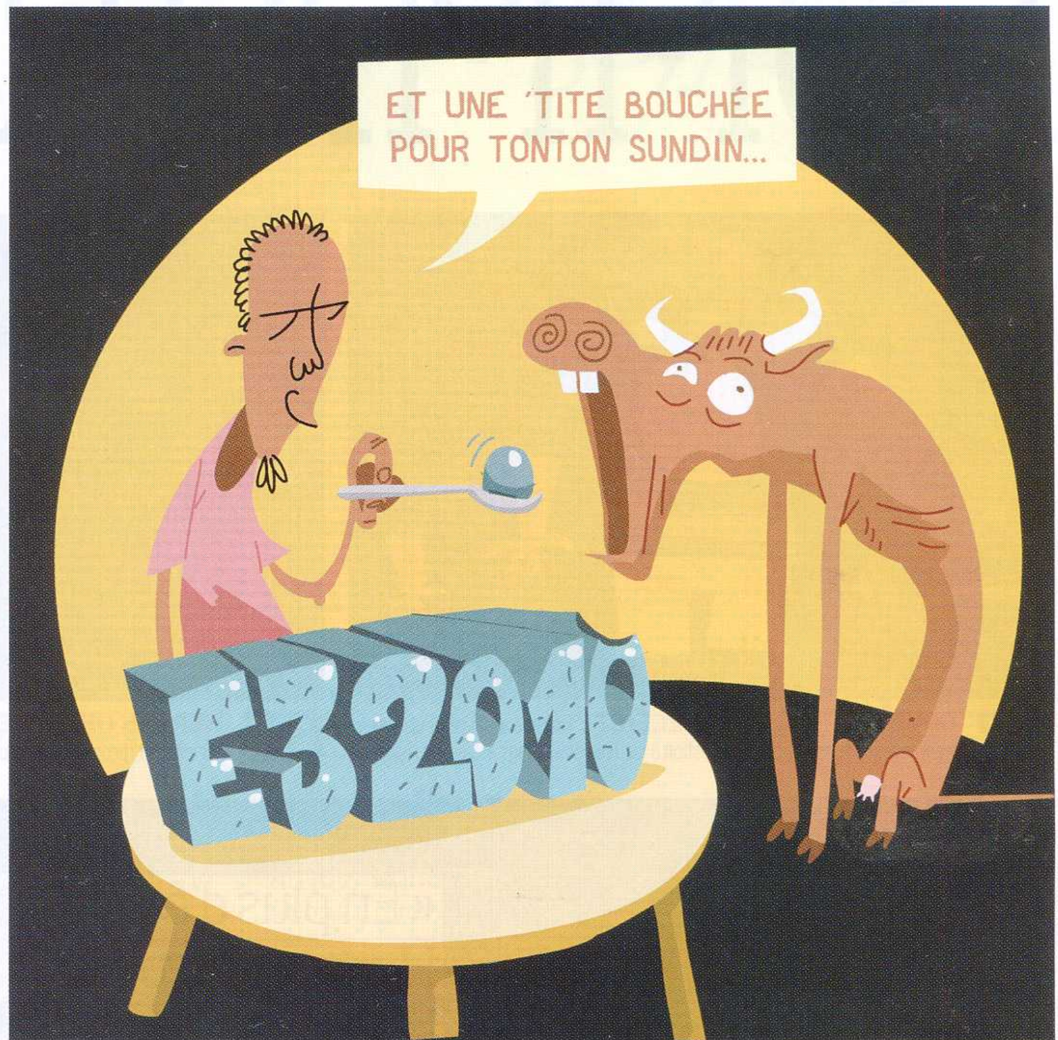
PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







RAS-LE-BOL !

Bon, y'en a marre ! Je sais, ce n'est pas très élégant dit comme cela mais je n'en peux plus ! Les éditeurs, dans leur grande majorité nous en veulent ! Pas tant parce que nous faisons partie de la rédaction de Joystick que pour la simple raison que nous sommes des joueurs. C'est qu'avec l'E3 qui se rapproche, je crains le pire. Pour l'instant, à l'exception des titres que nous avons évoqués ces derniers mois (Call of Duty : Black Ops, Fallout : New Vegas, Bullet Storm...), aucune « grosse » annonce n'a été faite. Est-ce à dire qu'il n'y en aura aucune ? Je ne le pense pas, bien au contraire. Après des années de vaches relativement maigres, cet E3 2010 devrait être le grand retour du jeu PC. Id Software pourrait enfin dévoiler Doom 4, Creative Assembly annoncer son prochain projet, EA/Bioware lâcher une date de sortie pour Knights of The Old Republic, Dice présenter Mirror's Edge 2... sans même parler de nouvelles licences dont je n'ai pas la moindre idée. Alors, bien sûr, dans le fond je salive déjà à l'idée de pouvoir mettre la main sur tous ces titres mais, le problème, c'est que je n'en ai que deux... de mains. Et je ne parle pas du temps nécessaire pour jouer et finir toutes ces - je l'espère - futures merveilles. Et ce qui m'énerve le plus dans cette histoire, c'est que je risque de devoir suivre les conseils prodigués par Savon dans notre dossier pour devenir un parfait Homo Pécéiste. Et ça, croyez-moi ça me fait vraiment mal...

DEATH POTE

SOMMAIRE



52 **DEVENEZ UN HOMO PÉCÉISTE** Comment passer tout, absolument tout son temps à jouer ? Question à laquelle nous avons essayé de répondre.



66 **HEROES OF NEWERTH** On peut vouer un culte à League of Legends, et reconnaître les qualités d'un concurrent comme Heroes of Newerth.

« En plus d'être un bon jeu, Human Revolution sera un bon Deus Ex. »

12 **DEUS EX HUMAN REVOLUTION** Il a toujours rêvé de manger du caribou et de prendre l'accent québécois, il l'a fait ! Lucky est ce mois-ci parti à Montréal, où il en a profité pour aller voir ce que devenait le prochain Deus Ex.

joystick

N° 232 Juillet-Août 2010



72 **ALPHA PROTOCOL** Obsidian jouait gros avec Alpha Protocol : le verdict de Kracoukas.



50 **TIM WILLITS** Un des fondateurs du studio Id Software discute de Rage avec Death Pote.

12 EN COUV

Deus Ex Human Revolution
Deus Ex Machina ?

22 NEWS

26 **La babe du mois**
Dar Pha

28 **News Reportage**
Le musée du jeu vidéo

30 **La chronique**
Le sport électronique frappé en plein cœur

34 **Le Pour ou Contre**
Jouer dans les nuages

48 **Au jour le jour**
Savon, ce génie incompris

50 PORTRAIT

Tim Willits
La rage de vaincre !

52 DOSSIER

Devenez un Homo Pécéiste
Nos conseils pour jouer éternellement

58 BÊTA ET TESTS

60 Two Worlds 2
62 Fallout New Vegas
64 Lara Croft and The Guardian of Light
66 Heroes of Newerth
68 Split/Second Velocity
70 Blur
72 Alpha Protocol
74 Prince of Persia : Les Sables Oubliés
76 SBK X
78 Plantes contre Zombies
80 Black Mirror 2
81 Les Mésaventures de P.B. Winterbottom
82 Les Sims 3 Ambitions
83 Sam & Max Ep 302

86 DOSSIER

Un PC in the pocket
Ces machines qui font revivre les grandes heures du jeu PC

88 RÉZO

90 **Mytheon**
Encore loin de l'Olympe… !

91 **Atlantica Online**
Votez Atlante !

92 **Free 2 Play**

93 **Mods**

94 **Try Again**
Splinter Cell Conviction

96 **Au Secours**
Left 4 Dead 2

98 MATOS

100 **Tests**
AMD Phenom II X6 1090T, Nvidia GeForce GTX 470, SteelSeries 7H

102 **Pratique**
Overclockez votre carte graphique

104 **Top Hard**
À vos caddies !

106 CÔTÉ RÉDAC

106 **Et Poke et Peek**



16
www.pegi.info

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

ÉCRIVEZ-NOUS

Beaucoup de courrier ce mois-ci, merci à tous ! Comme quoi, quand la scène mod dort à poings fermés, le joueur clôt son Firefox et dégaine sa plus belle plume pour écrire à Joy.



Salut à toute l'équipe !
Après 4 mois à lire les 4 (excellentes) parties du guide Left 4 Dead 2 dans le but inatteignable de finir un jour une campagne en expert, je n'en peux plus. J'ai craqué, il fallait que je le dise : Deez, l'infecté spécial de L4D2 s'appelle Spitter, pas Splitter.

ZoinX

JOYSTICK : Par la barbe de Saint-Georges ! [Deeeez ! T'as vu ça ?] Mais c'est ma foi vrai ! [Lucky ouvre la fenêtre...] Rassurez-vous, son guide se termine avec ce numéro, l'erreur va donc disparaître [...et pousse l'infortuné fautif « AAAAAAAAaaaaaaah »] avec lui. [POUF !]

Bonjour à tous, chers membres de la rédaction du plus – mode lèche-bottes activé – magnifique magazine PC de France, d'Europe, du monde, et encore mieux, du Gers – mode lèche-bottes désactivé –.
Je vous écris en tant qu'ado d'un niveau mental normalement constitué (maintenant nous allons mieux...) afin d'obtenir un petit service. Je souhaite en effet partir en école d'arts appliqués l'année prochaine (ce qui sera chose faite avec le bac en poche) et ensuite, j'aimerais continuer mes études dans le domaine du jeu vidéo. Mes questions sont les suivantes : Quelles sont les études pour être testeur ? Les écoles disponibles ? Quelles sont les écoles existantes pour devenir character designer, ou encore simplement infographiste en jeux vidéo ? Voilà. Bien sûr, si vous savez aussi (et vous devez le savoir) la longueur de ces études (niveau Master, non ?), l'information ne sera pas de trop ! Voilou, en espérant votre réponse, Cy@!

Fallen Lord

JOYSTICK : Bonjour Fallen Lord. Toute la rédaction est heureuse d'apprendre que les ados d'aujourd'hui vont mieux, merci à vous. Clarifions les choses une millionième fois. Il n'y a pas 300 façons de devenir testeur... Il faut tester ! Poster ses vidéotests sur le net, ou balancer des textes à des blogs, mags ou des fanzines encore et encore, en espérant tomber un jour au bon moment. Mais dans le fond, il n'y a pas de recette miracle, un apprenti boucher ou un moine défroqué aura autant de chance qu'un diplômé en école de journalisme pour peu qu'il ait la passion et une plume honnête.
Sinon, pour l'infographie, une école d'art appliqués semble un excellent choix. Une fois votre diplôme en poche, vous n'aurez plus qu'à tenter l'ISART Digital (cursus design temps réel à accomplir en deux ans) pour étudier les spécificités du dessin propre au jeu vidéo. La formation se fait en alternance, donc avec ou sans rémunération. Sinon, souvenez-vous que la scène mod est ouverte à tous, et qu'elle rapporte toujours de l'XP !

Chère Rédaction de Joystick,
Je suis une lectrice assidue de votre magazine par l'intermédiaire de mon cher et tendre. Gamer PC depuis la Nuit des Temps, il est malheureusement victime de plantages inexpliqués qui lui pourrissent la vie. [...] Le Dieu de l'Informatique semble vouloir le mettre à l'épreuve en lançant régulièrement des assauts sur son matos, très bien traité d'ailleurs. Moi aussi, cela m'arrive, mais c'est peu au regard de ce qu'il endure. Par le biais de ce courrier, j'aimerais donc demander au Maître des Ordinateurs de cesser et de reconnaître que mon aimé ne mérite pas ça. Merci de votre sollicitude et continuez comme ça, ça fait bien du plaisir.
PS : @Lucky, c'est mal de spoiler les fins de films en début d'article ! ;)

Une joueuse de City Of

JOYSTICK : La Grande Loutre étudiera votre cas après sa sieste, mais à mon avis, vous payez en ce moment le dispendieux prix de la luxure et de la débauche. Donc à moins que votre homme ne connaisse personnellement C_WiZ, je lui conseillerais fortement de se détourner des sites poneyphiles. (En plus il mange la bande passante de Yavin).
PS : Ciel ! Mais Alice a fini par tuer le Jabberwocky !

Bonjour,
J'ai du mal à comprendre que l'on préfère jouer au clavier, droit sur son siège devant un écran de quelques pouces, plutôt qu'au pad, du fond de son canapé devant un écran plat (ou un projecteur) de beaucoup plus de pouces. [...]

Sir Kus

JOYSTICK : Mais Quake Live, on y joue comment avec un pad ?

VU SUR LE BLOG

Doit-on succomber aux enjôleuses campagnes marketing pour les écrans 3D ? Telle est la question du moment.

Si mes souvenirs sont bons, il te faudra 80 euros supplémentaires pour le pack 3D nVidia... Mais comme l'a dit Yavin dans le mag 230, jouer à plusieurs jeux en même temps, ou pas d'ailleurs, faire du alt-tab comme il le dit, c'est pas super pratique avec les lunettes. Enfin, les arguments de Death Pote sont valables aussi, un Batman 3D me tente pas mal. Tout ça pour dire quoi ? Ben pas grand-chose, à part que la 3D c'est suivant les sous qu'il te reste, et ton écran (je crois me souvenir qu'il faut que l'écran soit adapté à la 3D pour pouvoir utiliser le pack de nVidia).

Elect



VOTRE DVD

Cherche poste d'Empereur Romain pour expérience virtuelle. Débutant accepté. Doit aimer le pouvoir, savoir manipuler les foules et les opposants. Salaire à discuter.


En contrebas, avec un toit bleu, la maison de Kracou.

Le jeu complet

Genre Gestion - **Éditeur** Kalypso Media - **Développeur** Haemimont Multimedia - **Site** : www.grandages.com/fr/iromanum.php

Imperium Romanum

Je me souviens encore du test de Savon dans le numéro 205 (bon, je l'ai sous les yeux, j'avoue). Notre joyeux luron s'était pris pour Caius Julius Savonfou, empereur de Levallinus. Pour la petite anecdote, figurez-vous que le monsieur voulait prendre une photo de lui en toge déchirée, la boîte d'Imperium Romanum cachant son appareil sexuel. Dieu nous en garde, nous avons tous échappé à ça. Mais revenons au jeu. Imperium Romanum donc, c'est un 7/10 dans le numéro sus-cité que ce même Savon avait qualifié de « joli, complet et facile à vivre ». Si les développeurs d'Haemimont n'ont pas choisi l'originalité comme cadre historique, avec l'Empire Romain, les Bulgares ont plutôt bien bossé sur le reste : le moteur graphique est convaincant (et bien optimisé) et les mécaniques de jeu efficaces (on progresse en abreuvant les habitants de denrées de plus en plus recherchées). Bref, du solide !

Le Free 2 Play

Genre FPS - **Développeur** Clear_strelok - **Site** : www.moddb.com/mods/call-of-pripyat-reloaded

Call of Pripyat Reloaded

Ce mod pour l'excellent FPS Call of Pripyat (17/20 dans le numéro 228) est déjà sorti il y a quelques semaines. L'idée de l'équipe de Clear_strelok était de retravailler les graphismes (vieillissants) de CoP avec de nouvelles textures, mais aussi de procéder à plusieurs modifications au niveau du gameplay (Intelligence artificielle de certaines unités améliorée, modifications sur les armes, les artefacts…). Le résultat a reçu des critiques très positives de la part des utilisateurs, ce qui me fait dire, avec tout le respect que je vous dois, que vous serez une grosse buse si vous ne vous y mettez pas d'urgence.



ET AUSSI…

Mods

Besoin de vacances ?

Notre cher TBF vous a trouvé un très bon mod pour S.T.A.L.K.E.R. (le premier, pas Call of Pripyat), Faction Fronts, mais aussi un mod pour Mount & Blade (un petit voyage dans l'Europe du XIII[e] siècle), et deux autres petites choses pour les fanas de RTS, et notamment pour les amateurs de Command & Conquer et autre Bataille pour la Terre du Milieu 2.



Jeux indé

Hétérogène

Un jeu de tennis avec Full Ace Tennis, un rail shooter horrifique avec Alien Dominion The Acronian Encounter (Yavin vous en parle plus longuement dans les pages indé), un petit shooter avec Elemental Shooter, et un RPG avec Eschalon Book 2, il y en aura pour tout le monde ce mois-ci ! Eh toi là, tu crois que je t'ai pas vu essayé de piquer le DVD à cette jolie dame ? Redonne-le lui et va acheter ton numéro, non mais !



Genre FPS/RPG cyberpunk
Éditeur Square Enix
Développeur Eidos Montréal
Sortie Bonne question

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

DEUS EX MACHINA ?

Créer un troisième Deus Ex digne de ce nom sans Warren Spector ? Tout bon fanboy vous aurait dit que c'est parfaitement impossible. Hélas, personne n'a prévenu les Canadiens d'Eidos Montréal. Et c'est là que la chose devient magique : ils ne savaient pas que c'était impossible… Alors ils l'ont fait !



Dans 20 ans, les vitres au lieu d'être de bêtes machins transparents, seront des vitres écrans. C'est quand même plus classe.

A l'aube de l'an 2000, il flottait dans l'air un je ne sais quoi de fabuleux. Le citoyen lambda faisait les cent pas et murmurait la lèvre tremblante un « Oumagaaad, le Bug de l'an 2000 va me voler mes économies, c'est écrit dans le Parisien ». Le geek standard, lui, restait en pleine rue le regard vissé au ciel à guetter les voitures volantes promises par Retour vers le Futur. Et au milieu de tout ça, inconscients de cette folle effervescence ou simplement plus malins que les autres, les chiens, comme d'hab', se léchaient l'entrejambe le regard brillant de malice. Jeune et naïf, j'étais personnellement convaincu que rien n'allait changer, qu'en l'an 2000 comme en 99, je resterai chez moi peinard à jouer à des FPS pensés pour des QI à un chiffre. Puis sorti de nulle part est arrivé Deus Ex.

Deux Ex... Certains vous diront qu'il incarne le parfait FPS/RPG, d'autres racontent qu'il était LE jeu du siècle dernier... Tout ce que je pouvais en dire à l'époque se résumait grosso modo à : « Wooow ». La fusion miraculeuse d'un scénario d'anticipation de dingue mêlant complots illuminatistes et humains génétiquement modifiés, et d'un gameplay à tiroirs où pour franchir une porte, vous aviez le choix entre voler les clefs, éclater les battants, contourner par les égouts, ou encore jouer au jokari avec la fille du garde pour devenir son meilleur ami pour la vie et ainsi gagner sa confiance (j'exagère un brin)... Un jeu de maître, un OVNI signé Ion Storm Austin encensé par la critique, les joueurs, Jésus Christ et Chantal Goya. Sa suite très attendue, Invisible War, a déçu ou du moins divisé. Un épisode incompris, diront certains, indigne, diront d'autres. Je ne débattrai pas de ses défauts et qualités ici. Non. Nous parlons là d'un troisième Deus Ex, d'une préquelle. Le jour où Eidos Montréal a appelé la rédac pour organiser une petite conférence de presse, il y a eu comme un blanc dans la salle. Les sourcils froncés, chacun y allait de son regard noir lancé à la ronde. Puis, comme ça, le casque de Yavin est entré en contact avec le crâne de Sundin. La seconde d'après Deez mordait la chaussure de Kracou qui, lui, frappait très fort Death Pote en beuglant du japonais. Et tandis que Savonfou retroussait ses manches pour faire valoir ses droits à son tour, j'envoyais un mail poli au Canada : « Je serai ravi de venir voir Deus Ex Human Revolution pour Joy, signé Lucky ». Eh ouais les mecs ! C'est ça l'esprit Deus Ex ! Contrairement à Call of Duty, le bon joueur cogite avant de foncer dans le tas.
Les nuits qui suivirent, j'ai fait d'affreux cauchemars. Bien souvent, je rêvais d'Indiana Jones 4 ou >>>

« Deus Ex : un jeu de maître encensé par le public, la presse et Chantal Goya. »

À SAVOIR

1 Reboot. Human Revolution est une préquelle à Deus Ex 1 dont le scénario se déroule en 2027.

2 Le choix des armes. Son gameplay FPS/RPG laisse le joueur choisir entre shoot et infiltration.

3 Cyberpunk. L'univers futuriste du jeu met en scène une humanité augmentée, c'est-à-dire une société où les hommes se font greffer des implants pour accroître leurs capacités.

Comme tout humain lambda qui abuse du café, Adam Jensen est un tantinet nerveux. Mais je vous jure qu'à jeun il ne pointe pas son calibre sur d'innocents vigiles qui se baladent mains dans les poches.

>>>

SOLDATS DE PLOMB

L'équipe d'Eidos Montréal semble avoir apporté un soin tout particulier à l'animation des PNJ, même si les phases de dialogues dévoilaient des visages un peu rigides à la BioWare. Durant leurs rondes, on pouvait apercevoir les gardes se retourner en cas de bruit suspect et même revenir sur leurs pas en cas de doute. À ce moment, vous coller une balle dans la tête de l'importun, et le voilà qui se tient le visage et titube avec souplesse. Au sujet de l'IA en revanche, les développeurs sont nettement plus avares d'infos. Et vu que notre guide prenait bien soin de planquer chacun des cadavres de ses ennemis en les balançant à la flotte ou dans un placard, nous n'avons pas pu voir la réaction des gardes. Dommage. Une bonne partie de l'intérêt du jeu va dépendre de leur QI (au moins pour ceux qui veulent la jouer infiltration).

de la seconde trilogie Star Wars; «suites» horribles qui n'ont fait qu'assassiner leur mythe original respectif. J'ai très mal dormi donc, et quelques jours plus tard, devant les studios canadiens d'Eidos, j'étais au point de rupture. Dès que David Anfossi, producteur du jeu et second du studio, m'a ouvert la porte, les mots ont fusé: pourquoi Deus Ex? Sa réponse m'a glacé le sang: «Quand nous avons fondé le studio avec Stephane D'Astous, nous devions frapper fort, nous donner une image de marque. Avec la licence Deus Ex, nous pensions pouvoir attirer des gens talentueux». Le sang dans mes tempes battait très fort. J'étais KO debout. «Nom d'un pixel!, m'écriai-je. Le projet a été choisi avant même que ne soit arrivée la première idée?». Tout à coup, j'avais très, TRÈS peur. Une petite voix dans ma tête me hurlait: CHOIX MARKETING! C'est comme si un mec me sortait d'un ton laconique: «J'ai décidé d'écrire la Bible 2. Quelques nouveaux persos, une ou deux scènes fortes et banco! J'encaisse la maille… J'appellerai mon héro Steeven». Et tandis que mes sueurs froides et moi nous asseyions en salle de test, il s'est passé un truc incroyable. D'un seul coup, j'étais catapulté en 2027, au cœur d'une métropole tentaculaire toute de verre et d'acier vêtue. Une forêt de béton peuplée de buildings si élevés qu'un architecte peu scrupuleux a jugé bon de la bâtir sur deux étages; et tant pis pour les miséreux qui rampent au sol sous des néons bla-



Homme chauve : Tu te la péterais pas un peu trop avec tes lunettes ?



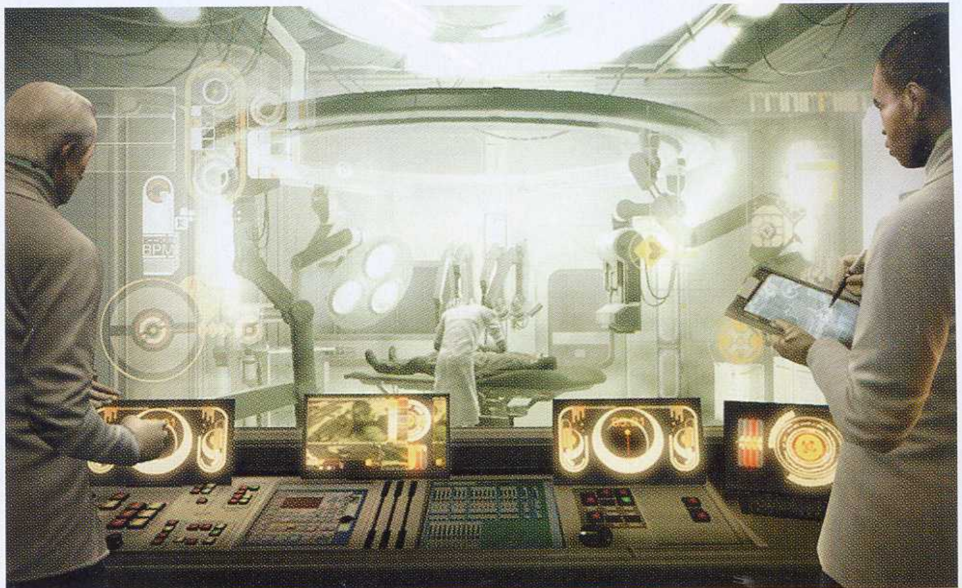
Adam : Et toi ? Tu serais pas un peu trop chauve pour me vanner ?

fards sans jamais voir le jour. Pour parfaire ce tableau sinistre, apparaît Adam Jensen, notre héros. Automatique à la ceinture, lunettes noires, parka noire… Le bonhomme n'a pas l'air commode et il cherche un dénommé Harry.

Nous sommes en plein quartier asiatique. Ambiance Shibuya glauque. Quelques noctambules vaquent à leurs occupations, déambulent ivres morts dans les rues, ou fument assis sur un parapet à l'ombre de vitrines écrans vantant les dernières fringues à la mode. Bref, le monde indifférent vit sa vie. « Nous avons tenté de rendre la ville d'Human Revolution aussi vivante que possible », nous confie son game designer Jean-François Dugas. Alors je ne vais pas vous dire que le résultat va révolutionner le jeu vidéo, mais il fonctionne plutôt bien ; au passage : il est effectivement grand temps de tirer un trait sur ces jeux d'un autre âge où seul le héros semble pourvu de jambes fonctionnelles. D'après les renseignements d'Adam, Harry, le petit hacker de pacotille, se cache dans la Hive, un night-club aux mains des pro-cyborgs (clan favorable aux humains augmentés par la technologie). Pas le temps de traîner dans les rues donc il faut entrer. Comment faire? Flinguer le vigile? Chercher une porte dérobée? Pour le moment, causer avec le garde suffira. Mais notre guide aurait pu, paraît-il trouver une alternative. Eidos Montréal s'en est même fait un devoir pour « ne pas corrompre l'esprit du jeu original ». Du coup, l'architecture des différents niveaux se calque sur celle du premier DX : un décor qui converge vers un point central (ici la porte du club), mais où se cachent toujours quelques points d'accès subsidiaires (portes dérobées ou autres). Mais revenons à notre Harry. Dans le club, les baffles crachent une ligne électro lourde, toute en basses et en percussions. Adam tourne dans l'établissement, écoute les clients, questionne le barman et finit par apprendre qu'Harry est mort. Pour Adam, la nouvelle semble désastreuse : il va y avoir du grabuge.

« La question est de savoir si ce bon jeu fera un bon Deus Ex. Tout l'enjeu est là. »

En un quart d'heure de jeu, je n'ai pas aperçu l'ombre d'une goutte de sang. Très propre ce jeu. Mais il faut surtout dire que contrairement aux FPS à grand spectacle qui cartonnent en ce moment, Deus Ex Human Revolution n'a rien d'un tir aux pigeons « Duck Hunt++ style ». Il paraît >>>



Trop d'argent sur vous ? Un petit tour à la clinique et vous voilà équipé d'implants nanotechnologiques neufs.



Vous pourrez booster vos flingues de diverses façons, entre autres en atténuant le recul grâce à un implant au bras.



La poésie du guerrier, c'est aussi le plaisir simple de faire flamber une ville pour illuminer la nuit.

Quand je vois toutes ces images, je finis par croire que dans le futur tout le monde se baladera avec un automatique. Bonjour la chaleur humaine.

>>> même qu'un joueur qui choisirait de dépenser ses points d'expérience dans des améliorations d'infiltration/furtivité pourrait venir à bout du jeu sans avoir à tuer un seul PNJ (mais en en assommant des hordes à mon avis). Et pourtant ! Combien les petits gars d'Eidos ont soigné leurs mises à mort ! La seconde partie de cette démo était axée sur l'équilibre infiltration/combat. Alors Adam rampe au sol, escalade un toit pour ajuster deux gardes au snipe, se planque derrière un mur à la Gears of War pour nettoyer les patrouilles de ronde, devient invisible façon Crysis, et se glisse comme un ombre derrière un garde. Effaré, il cherche des yeux ses collègues qui le suivaient deux secondes plutôt. La vue bascule à la troisième personne, Adam fait claquer ses poignets, deux lames jaillissent de ses manches et SCHLAAAAA ! Une fine pluie de sang recouvre les murs. Plus de garde. Du pur Assassin Creed. Aussitôt après, Adam saute une rambarde, pique un sprint sur le toit, explose une verrière, fracasse le sol du poing dix mètres plus bas en faisant voler des éclats de béton, et tourne sur lui-même en crachant des balles de ses coudes. Quatre corps s'effondrent. Une brève fusillade éclate. Ébaubis, j'allais interrompre mon guide pour m'assurer qu'on jouait encore à du Deus Ex, mais à ce moment, une énorme caisse en métal larguée par hélico s'est écrasée dans l'entrepôt devant Adam. Et là, exactement comme dans Ghost in the Shell, la caisse s'est muée en tank : un boss ! Il a dû se passer plein de trucs après ça, mais personnellement, j'étais trop occupé à ramasser mes dents pour m'en souvenir.

L'HÉRITAGE INVISIBLE WAR

Clarifions en quelques mots l'aspect RPG d'Human Revolution. Au début de son aventure, Adam Jensen est humain parfaitement ordinaire, incapable, tout comme vous, de lécher son coude. Mais en gagnant de l'argent, il pourra se rendre en clinique pour se faire implanter de super-bras bioniques ou des yeux électroniques de type Terminator, devenant ainsi un cyborg, ou comme le disent les développeurs : un humain augmenté. Hélas ! Avoir de super-bras ne suffit pas à faire de super-bras de fer. Aussi, vous devrez par la suite gagner de l'XP pour apprendre à utiliser votre corps. Donc à la longue, vous pourrez enfin serrer vos armes plus fort pour réduire son recul, ou permettre à vos yeux de repérer les failles d'un mur pour l'exploser. Une évolution progressive sans points de caractéristiques donc, comme dans Invisible War.



Ce vaisseau me rappelle étrangement Apple Seed.

››› Comme un passant qui se vautre dans la rue et tente de se relever avec dignité (en cachant ses lunettes cassées), j'essayais de reprendre contenance en lançant un trait intelligent : elle était vraiment claquante cette démo, mais n'était-elle pas un peu sur-scriptée sur la fin ? Car autant les séances de shoot en FPS étaient incontestablement attachées au skill du joueur, autant les phases de combo à la troisième personne avaient de quoi laisser perplexes… Non, paraît-il. Cette démo pré-E3 n'était qu'un run idéal, celui qui dévoile un maximum d'aspects du jeu que ce soit en infiltration, en combat, en hack (le système se finalise, il est un peu tôt pour en parler) ou en interaction sociale, le tout avec diverses augmentations du jeu (voir notre encadré L'héritage Invisible War). Les scripts sont accessoires et ils ne servent qu'à enjoliver les mises à mort. Si par exemple vous avez débloqué les lames rétractables, alors comme dans Assassin's Creed, la mort de vos adversaires sera mise en scène à la troisième personne. Car si dans Deus Ex, vous amélioriez JC de diverses façons sans que rien ne change à l'écran, pour Human Revolution, Eidos Montréal veut souligner l'évolution d'Adam. Donc si vous avez de super-implants dans les bras qui permettent de sortir de chouettes lames, ou si vos super-jambes bioniques vous permettent de sauter sur la lune et d'atterrir sans même vous fouler une cheville, bref, si votre perso est awesome, il n'y a pas de raison que vous n'en preniez pas plein les yeux. D'après tout le staff, cela renforce le charisme du héros et donc son attachement au joueur. Argument valide. Cela dit, nous aurions eu moins de doutes concernant les scripts si quelques infos étaient apparues à l'écran genre « pressez F pour faire une attaque ébouriffante de classe ». Mais pour cette démo, le HUD, autrement dit l'interface, était aussi totalement vierge qu'un DVD-R sorti de son emballage. Soupir de soulagement dans l'assistance, le piège du script outrancier semble avoir été esquivé d'un geste souple : Human Revolution sera un Deus Ex. ›››



INTERVIEW

CAUSONS GRAPHIC DESIGN

Jonathan Jacques-Belletête, Art Director

Ancien de chez Ubisoft, courtisé un temps par Id Software et Blizzard, Jonathan Jacques-Belletête a choisi de bosser sur Human Revolution par amour pour Deus Ex.



JOYSTICK : **Toute l'équipe associe Deus Ex Human Revolution à la Cyber-Renaissance. Qu'est-ce que c'est que cette bête ?**
Jonathan Jacques-Belletête : C'est l'époque fictive dans laquelle se déroule le jeu. La rencontre entre la cybernétique des œuvres de science-fiction et l'esprit de la Renaissance.

JOYSTICK : **D'où sortez-vous ce concept ?**
J.J.B. : Au tout début du projet, quand je suis arrivé à Eidos Montréal, tout était encore à faire ; pour tout le monde. Avant de me mettre à dessiner, j'ai donc fait mes petites recherches. De quoi parle le jeu finalement ? D'hommes modifiés par des machines ? D'hommes qui deviennent des machines ? Très vite, ces questions m'ont conduit vers le transhumanisme de la Renaissance. C'est à cette époque que l'on commence à considérer l'homme comme une machine organique. Et de fil en aiguille, j'en suis arrivé aux ailes de Léonard de Vinci. En voyant ce deltaplane, je me suis dit : est-ce que lui aussi à sa manière, ne cherchait pas à « augmenter » l'homme ? J'ai tout de suite fait le rapprochement avec l'univers de Deus Ex et j'ai commencé à faire mes premiers croquis.

JOYSTICK : **Qu'est-ce que ça a donné ?**
J.J.B. : À peu près le résultat que vous avez vu aujourd'hui. Human Revolution mélange à la fois le futurisme de Deus Ex, avec de grands immeubles lumineux, des néons à la Blade Runner et des véhicules épurés, le tout dans un registre assez métallique et minimaliste, et un côté plus rétro fait d'intérieurs cosis huppés, avec plus de bois et de cuir. J'avais dans l'idée de ne pas plonger tête baissée dans les clichés du cyberpunk, dans l'abondance de couleurs bleues ou grises un peu fades. C'est un peu le défaut de Matrix en fait ! (rires) Le 2 et le 3 sont si cyberpunk qu'ils en deviennent presque kitsch. Nous avons donc opté pour des couleurs chaudes noires et or. Dit comme ça, ça n'évoque pas forcément un futur cyberpunk, mais si tu y colles des hommes aux yeux modifiés ou dotés de jambes métalliques, l'alchimie prend… Enfin, j'espère !

JOYSTICK : **Human Revolution doit se dérouler 25 ans avant Deus Ex, et pourtant les armes et certaines faces de building font plus futuristes que le jeu original. C'est normal docteur ?**
J.J.B. : Normal, je dirai oui et non. Un exemple tout simple, il suffit de comparer les écrans tels qu'on se les imaginait il y a 20 ans au cinéma et voir ceux que l'on utilise aujourd'hui : ils sont déjà plus futuristes. En 10 ans notre vision du futur change forcément. Et d'un autre point de vue, en plaçant Human Revolution presque une génération avant le jeu original, nous nous laissons une marge de manœuvre. Libre au joueur de s'imaginer qu'entre les deux softs, la mode a changé… Enfin, c'est sûr, pour ne pas trahir Deus Ex, nous aurions dû reprendre son moteur, ses models et ses textures ! (rires) En 2010, nous aurions fait sensation !




1

GAMEPLAY

HOMME À TOUT (BIEN) FAIRE

1 Assassin. Une bonne grosse lame qui jaillit de votre bras, ça ne vous rappelle rien ?

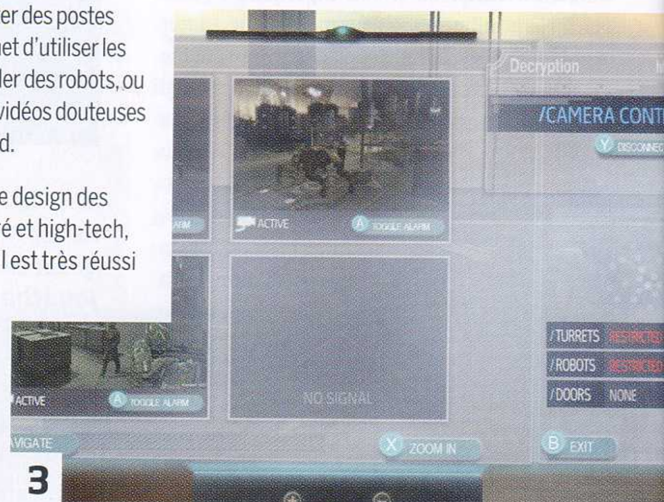
2 Espion. En boostant vos yeux, vous devriez pouvoir analyser à distance le matos de vos ennemis.

3 Pirate. Pirater des postes de garde permet d'utiliser les caméras, de controler des robots, ou de télécharger des vidéos douteuses de Yavin à Poneyland.

4 Arsenal. Le design des flingues, épuré et high-tech, fait très asiatique. Il est très réussi en tout cas.



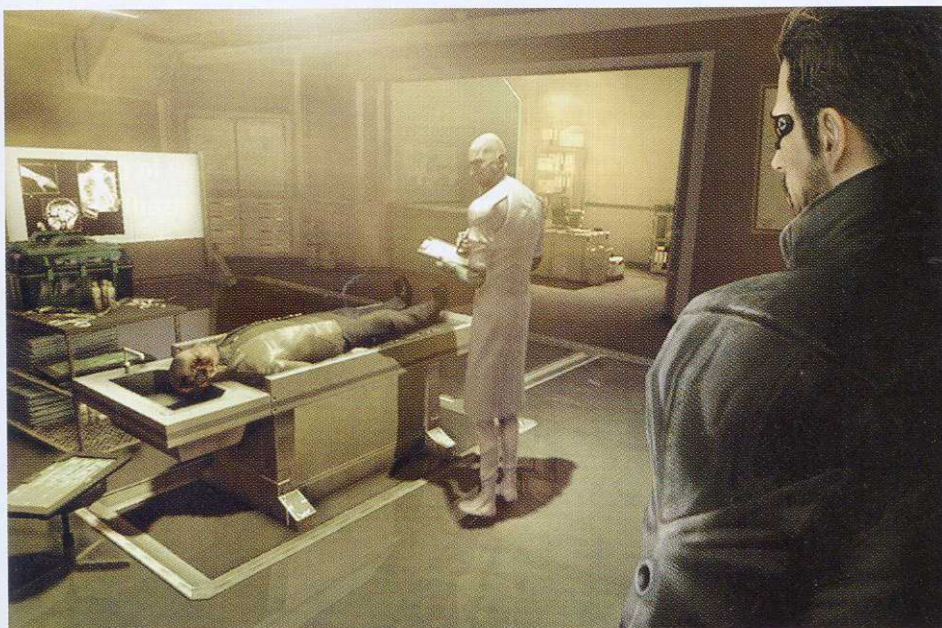
2



3



4



J'aime visiter les morgues le mercredi après-midi.

Parce que tout l'enjeu est là finalement. Qu'Eidos Montréal fasse un bon jeu avec le nombre incroyable d'ex-employés d'Ubisoft Montréal qu'il a débauchés, je m'y attendais un peu. En revanche, j'étais nettement plus sceptique sur la question du : ce bon jeu sera-t-il un bon Deus Ex ? Car, avec un nom pareil, les joueurs vont beaucoup attendre de lui. Enfin… Quels joueurs ?
Qui aujourd'hui, dans le monde merveilleux du grand public, se souvient d'un Deus Ex « PC only » vendu à 100 000 exemplaires en 2000 ? Pas grand monde. Pour beaucoup de joueurs, ce Deus Ex sera le premier. Donc comme nous le disions, pour David Anfossi la mission est claire : respecter le jeu original, mais tout en le sortant de son genre niche. Et si la démo à laquelle nous avons assisté empruntait certaines de ses mécaniques à de nombreux gameplay à la mode, Eidos fait des pieds et des mains pour que le créateur de la série, Warren Spector, ne se retourne pas dans la tombe qu'il n'a pas encore. De son aveu propre, la team passe un temps fou à rejouer à Deus Ex. À la moindre impasse, au moindre doute, JC Denton (héros du premier jeu) reprend du service. C'est un peu là toute la beauté du choix marketing qu'ont fait les fondateurs du studio : faire un Deus Ex pour attirer des gens de talent à la fois motivés par l'envie de bosser sur un gros titre, et surtout rendre hommage à un grand jeu. Comment voulez-vous dire à un fanboy : « En revanche, ton FPS/RPG que t'aimes tant, on va en faire un clone de Pacman, ça marchera mieux » ? Impossible. Voilà pourquoi je pense au final, qu'Human Revolution, en plus d'être un bon jeu, sera un bon Deus Ex. J'en mettrai la main de Sundin au feu.

LUCKY

UN PEU D'HISTOIRE

Parlons scénar, car contrairement à Mario, le destin des héros de Deus Ex se résume rarement à sauver une princesse en assommant d'innocentes tortues. Leurs quêtes, autrement plus ambitieuses, sont truffées de complots planétaires et de choix moraux de type « L'homme a-t-il le droit de modifier par la science les créatures du Seigneur ? J'en sais rien moi lol ». Le genre d'aventure qui vous tient éveillé à 4 h du mat' malgré la fatigue et une paire d'yeux bouffis, pour envoyer à vos amis un triomphant « J'ai fusionné avec l'I.A., je suis Dieu ». Cette fois encore, Adam Jensen va se retrouver embarqué dans une enquête de dingue. Le monsieur est employé comme garde du corps par la société Sarif Industries, premier fabriquant mondial d'implants bioniques. Son taf ? Protéger les chercheurs du projet EVE. Tout allait pas mal pour lui jusqu'à ce que des tueurs augmentés essaient de lui faire la peau. Derrière, toute la machinerie classique se met en branle : plutôt que de se faire bêtement soigner, Adam se fait augmenter à son tour et cherche à apprendre le « qui » et le « pourquoi ». Un pitch somme toute classique, où s'affrontent les partisans des modifications génétiques et ses opposants, mais qui dans l'optique d'un Deus Ex (et donc d'un jeu à scénarios multiples), laisse présager de bonnes choses.

MINI-INTERVIEW

David Anfossi, producteur de Deus Ex Human Revolution et co-fondateur d'Eidos Montréal.



Respecter l'esprit Deus Ex, ça veut dire quoi pour vous ?

Ça veut dire respecter la liberté d'action du joueur. Pour un même niveau par exemple, nous devons prendre en compte ceux qui préfèrent l'infiltration au combat et inversement. Nous faisons donc beaucoup de tests internes avec des persos aussi différents que possible (NdLucky : au niveau des augmentations choisies s'entend). Mais Adam évolue dans un monde complexe.
Il y a d'un côté ceux qui sont favorables aux humains modifiés, et ceux qui sont contre. Pour nous, le piège serait de tomber dans le manichéisme primaire : nous ne voulons pas de bons ou de méchants. Le problème philosophique des modifications ne saurait être si simple. C'est un peu le syndrome : « La nuit tous les chats sont gris* », vous voyez ? Car dans le scénario d'Human Revolution, tout le monde cherche quelque chose ; vous y compris. Il nous fallait donner corps à cette liberté et pour ce faire, nous avons opté pour des fins multiples. Mais nous n'avons pas fait ça à la S.T.A.L.K.E.R., ici outre les embranchements scénaristiques, même à la toute fin de l'aventure le joueur aura encore le choix entre plusieurs dénouements. Nous ne voulons rien lui imposer... En fait, respecter l'esprit Deus Ex est un travail de fou...

**À ne pas confondre avec ce proverbe cher à nos amis routiers : « La nuit tous les chats sont plats ». En effet, assis au volant d'un 38 tonnes avec une semaine de sommeil en retard, on se soucie généralement assez peu de savoir si au soleil, le chat que l'on vient d'écraser avait été blanc ou noir. La morale et le sens du proverbe original en prennent un sérieux coup dans l'aile.*

NEWS



REPORTAGE 28
Panique au Musée du Jeu Vidéo : Savon escalade l'Arche de la Défense, traqué par des hélicoptères.

Opinion

PAR YAVIN

Face à face

Fait plutôt étrange, mises à part deux ou trois exceptions comme Peter Molyneux, John Carmack ou Warren Spector, les grandes figures du jeu vidéo sont très rarement connues du grand public, et du public tout court, d'ailleurs. Sont-ils timides? Cela tiendrait-il en grande partie au fait que les gens de communication sont plus mis en avant que les auteurs dans notre milieu? Ou peut-être n'ont-ils juste pas de tête? Toujours est-il que la situation est un peu curieuse et que, mois après mois, dans les news, la tête de John Riccitiello apparaît plus souvent que celle de Patrice Désilets (Assassin's Creed) quand Clint Hocking (Splinter Cell) doit plus sa notoriété à sa récente démission de chez Ubisoft qu'à son travail au sein de l'entreprise. Nous connaissons tous Bobby Kotick (PDG d'Activision) et beaucoup moins les visages derrière la série Call of Duty. Même Dan Houser, génial auteur des GTA, se fait plutôt discret. Peut-être tout cela changera-t-il un jour si les éditeurs se décident à mettre en avant ceux qui créent, plutôt que ceux qui vendent? On ne peut que l'espérer.





Pro Evolution Soccer 2011 ■ La preuve par onze

Dans l'air du temps

On y est, la télé ne parle plus que de la Coupe du Monde de foot, les sites web pondent des dizaines d'articles par jour sur le ballon rond, et les gens dans les bars s'envoient des binouzes le regard rivé à des écrans diffusant des matchs opposant des pays dont on ne soupçonnait même pas l'existence. C'est un peu lourd, non? Autant faire autre chose, profiter du PC laissé libre au détriment de la télé du salon et se lancer une petite partie de… euh… Pro Evolution Soccer 2011 ? Oui, bon, que voulez-vous, l'actualité étant ce qu'elle est, Konami nous a balancé plein d'informations sur son futur jeu, il fallait bien qu'on vous en touche deux mots. Concentrez-vous, tenez bon, ça va aller. Au programme, un rythme de jeu plus soigné que dans les précédents volets et permettant d'être réglé à la convenance du joueur. Quant au système de passe, lui aussi a été revu et corrigé afin de permettre une liberté totale, que ce soit au niveau des trajectoires ou de la puissance de frappe. On notera l'apparition d'une nouvelle jauge servant à indiquer le niveau d'endurance d'un joueur : s'il est fatigué, ses passes se feront alors moins précises et son rythme de course s'en ressentira. Les développeurs ont aussi amélioré l'intelligence artificielle, la vitesse de jeu, les stratégies (avec l'apparition d'un système de « glisser-déposer ») et bien évidemment, la technique. De ce côté-là, ce sont pas moins de mille nouvelles animations qui auraient été intégrées afin de recréer des mouvements les plus naturels possible. La sortie de jeu est prévue en fin d'année, soit longtemps après la clôture de la Coupe du Monde à moins que les commerciaux de Konami ne tablent sur une interminable séance de tirs aux buts lors de la finale. Mathématiquement, c'est possible.

> Un rythme de jeu plus soigné que dans les précédents volets.



CHRONIQUE 30
Rumeurs de scandale au pays du pro-gaming : le sport électronique pourra-t-il s'en remettre ?



POUR OU CONTRE 34
Le cloud gaming sera-t-il la prochaine révolution du jeu vidéo ?



JEUX INDÉ 44
Délaissant sa laverie bordelaise préférée, Yavin s'est penché sur les jeux indé du moment et en est presque tombé.

The Humble Indie Bundle ■ Du beau boulot

Place des Grands Hommes

Au début du mois de mai dernier (vous savez, celui qui ressemblait furieusement à un hiver), les petits gars de Wolfire Games ont probablement eu la meilleure idée de l'année. Associés à d'autres développeurs indépendants, les bougres ont proposé une compilation de 5 jeux indé (Aquaria, Gish, Penumbra Overture, Lugaru HD et World of Goo) au prix choisi par l'acheteur. Le procédé – pas nouveau – s'accompagnait d'une proposition : reverser une partie de l'argent (la moitié par défaut, avec possibilité de distribuer à sa convenance) à deux associations d'aide sociale à l'enfance. Résultat ? En quelques jours, l'offre a amassé environ 1,3 million de dollars. Au total, plus de 138 000 personnes ont répondu à l'appel, ce qui nous donne un prix moyen d'environ dix dollars par acheteur. Afin de parfaire encore un peu un tableau idyllique et dans l'idée de fêter ce gros succès, tous les jeux de la compilation voient également leur code source diffusé dans le domaine public. Pour finir, les jeux étant tous dispos sur les trois plateformes, sachez que ce sont les linuxiens qui ont été les plus généreux, suivis des utilisateurs d'OS X et, bons derniers, les joueurs sous Windows. Un grand bravo à tout ce petit monde qui prouve que même dans une conjoncture un peu pourrie, on peut encore faire des trucs vraiment très classes.



Soyez bienfaisants et achetez cette compil' de jeux indé !

Frank Frazetta ■ Salut l'artiste !

Maître à penser

N'y allons pas par quatre chemins, lui, il n'en a pris qu'un seul, et pas le plus joyeux : Frank Frazetta est mort. Âgé de 82 ans, l'éminent artiste peintre doit, entre autres, sa célébrité à ses tableaux, travaux d'illustrations de comics, romans de fantasy ou pochettes d'albums musicaux. Très influent, ce véritable génie fut cité par Yasakune Nakano, un des principaux illustrateurs de la série Legend of Zelda, comme une influence majeure de son travail. En 2003, l'incroyable tableau « Conan le Conquérant » de Frazetta s'est vendu pas moins d'un million de dollars lors d'une vente aux enchères. Un grand monsieur, qui nous manquera.



BRÈVES

Entre quatre murs

Les développeurs néerlandais de Team 6 annoncent un futur jeu de ce sport très énergique qu'est le squash. Se voulant tactique et réaliste, le titre n'a pas encore de date de sortie, mais sera édité sur PC et sur Wii. Vous avez vu, le colossal pouvoir de trois petits mots de rien du tout ? Tout avait l'air presque génial jusqu'à ce que j'écrive « et sur Wii ».



Faux amis



Dans la série « ça ne sert à rien mais ça fait bien d'y être et puis il y a du champagne, du caviar et des bombasses lors des soirées », les constructeurs Razer et Logitech viennent de rejoindre la PC Gaming Alliance. Au passage, ce texte est magique, dans moins de six secondes vous l'aurez complètement oublié.

C'est qui l'alien ?



De manière un peu incompréhensible, le très moyen FPS Aliens Vs Predator édité par Sega continue de s'écouler à un bon rythme. Aux dernières nouvelles, ce sont près d'1,7 million de copies qui auraient été distribuées sur les étals des revendeurs. Ce qui nous fait soit beaucoup de fanboys, beaucoup de gens maintenant très déçus ou tout simplement beaucoup de gens bizarres.


Barbare ou archère... un choix toujours original.

Hunted : the Demon's Forge ■ Les nerfs à vif

Du sang et des boyaux

Certains jeux sont très attendus, parfois depuis de longues années quand d'autres peinent à susciter l'intérêt pour diverses raisons. Peut-être à cause de leurs titres manquant un peu de personnalité, comme avec ce Hunted : The Demon's Forge au nom pas vraiment sexy. Ceci étant dit, s'arrêter là et balancer le jeu à la poubelle serait une erreur, surtout quand on sait que son éditeur n'est autre que Bethesda Softworks, responsable, entre autres, d'Oblivion et de Fallout 3. Peut-on du coup s'attendre à un jeu du même acabit ? Pas si sûr, car inXile (le développeur) a encore tout à prouver et qu'on parle ici plus d'un « dungeon crawler » que d'un RPG. Motorisé par le célèbre Unreal Engine 3, le titre propose d'incarner soit un barbare soit une archère avant d'aller nettoyer des donjons infestés de créatures hostiles. Jouable seul ou à deux en mode coopératif, l'aventure ne devrait pas se montrer avare en scènes d'action, certains allant même jusqu'à comparer le titre avec… Gears of War. Quant à la date de sortie, elle est encore moins connue qu'un vainqueur de la Nouvelle Star six mois après la finale.

> « L'aventure ne devrait pas se montrer avare en scènes d'action. »

LE COLLECTOR

Un coup de poker



Vu les ambitions de Bethesda concernant Fallout : New Vegas, il n'y a rien d'étonnant à ce que l'éditeur en annonce une édition collector. Ce qui l'est un peu plus, c'est le contenu de cette édition. Vous y trouverez le classique DVD « Making of », une BD cartonnée scénarisée par Chris Avellone et produite par Dark Horse Comics. Mais c'est surtout le kit « Poker » qui ravira tous les amateurs de ce sport. Ainsi, vous aurez droit à un jeu de cartes spécial Fallout New Vegas – illustrée avec des personnages du jeu –, des jetons de poker « Lucky 7 » et une copie du jeton de platine « Lucky 38 ». Vu l'engouement pour ce jeu de carte, cette édition collector risque d'intéresser de nombreux acheteurs. On fait le pari ?

BRÈVES

Du rêve en barre

Au début de l'an 2000, nos amis d'Intel prédisaient l'arrivée de processeurs à 10 GHz pour l'année 2011. À quelques mois à peine de l'échéance on ne sait pas trop s'il faut les inciter à se bouger les fesses pour y parvenir ou éviter de faire imploser nos portefeuilles une fois pour toutes.



Pas de jaloux

Très attendu, Civilization V sortira en septembre prochain et devrait supporter le service Steamworks de Valve Software. En gros, on y trouvera des mises à jour automatiques, des succès et des sauvegardes récupérables côté serveur. Et ce, sur toutes les versions commercialisées.



Le sens des réalités



Brian Farrell, PDG de THQ, l'affirme, la 3D stéréoscopique l'intéresse mais il ne se lancera pas dedans à corps perdu tant que la base de téléviseurs (ou moniteurs) installés ne sera pas conséquente. C'est ce qu'on appelle une décision rationnelle.

BABE DU MOIS

DAR PHA

Je ne pensais pas que j'en arriverais à une telle extrémité mais je dois reconnaître que Dar Pha (Two World 2), une orc assassin, est aussi diablement sexy ! Peut-être est-ce en raison de son voile qui lui donne cet air mystérieux assez attrayant – tout en masquant ces horribles canines caractéristiques de sa race – ou encore parce qu'elle vous sort de la geôle où vous étiez censé croupir jusqu'à la fin de vos jours...
Quoi qu'il en soit, ne la prenez pas à la légère car il lui faudra moins de temps pour vous trancher la gorge qu'à Savon pour faire des coquilles. Et croyez-moi, dans ce domaine, difficile de le battre.

Grand Galop ■ Bourrin mais pas trop

COMME UN TRÈS GROS CHIEN

Par manque de temps et de place, nous n'avons pas pu consacrer autant de pages que nous aurions voulu à cette nouvelle simulation d'équitation qui s'annonce tout simplement ultime. On y incarne une belle jeune fille en fleur qui devra prendre soin de son joli cheval avant d'aller galoper joyeusement avec celui-ci dans les prés verdoyants et sous un soleil enchanteur. Attendu pour l'été, Grand Galop devrait, selon toute vraisemblance, frapper un grand coup et changer la face du jeu vidéo sur PC pour les vingt prochaines années.



BRÈVES

Du soleil et des jeux

Du 19 au 20 juin, le Palais de Congrès de Montpellier accueillera la première édition de Montpellier In Game, un nouveau salon qui a pour ambition de se hisser, à terme, au niveau des Games Convention, E3 et Tokyo Game Show. Quant à moi, je peux devenir astronaute en une petite semaine si je veux.



Faites un voeu

Bungie et Microsoft, c'est fini ! Les créateurs d'Halo préfèrent les gros câlins d'Activision avec qui ils viennent de se marier pour dix années de bonheur commun. Quant au(x) jeu(x) qu'ils développeront ensemble, mystère et boule de FPS ! Euh, oups.



Maximum Provoc'

En parlant d'Halo (voir au-dessus), Electronic Arts nous prie de noter que Crysis 2 en sera un « tueur ». J'imagine que leurs gens du marketing ont dû trouver ça chouette comme phrase choc alors que c'est un peu pourri, mais bon, ils font ce qu'ils veulent après tout.



Les ascenseurs capricieux du MJV nous ont juste laissé le temps d'y faufiler un Savonfou.

Le musée est un peu à l'étroit dans ses 200 m², 100 m² supplémentaires sont prévus.

Eeeentre iciiiiii Pac Man !

LE MUSÉE DU JEU VIDÉO

Joystick a poussé pour vous la porte du controversé et fraîchement inauguré Musée du Jeu Vidéo. Si vous voulez bien vous donner la peine d'entrer.

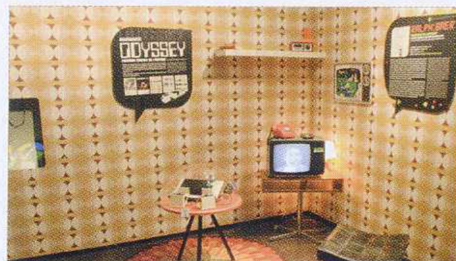
Une grimpette de 110 mètres en quelques secondes, l'ascenseur de l'Arche de la Fraternité (le vrai nom de l'Arche de la Défense, à noter pour votre prochaine soirée « culture et confiture ») ne laisse guère au visiteur le temps de s'ennuyer. Un portier laconique, quelques couloirs et m'y voilà enfin : le fameux Musée du Jeu Vidéo. Olivier Bodeur et Jean-Philippe Alba m'accueillent pour une visite guidée, respectivement fondateur et responsable du contenu éditorial d'Alerte Orange, l'agence de communication derrière la création du Musée. Malgré les soupçons que me souffle mon trotstkisme latent vis-à-vis des agences de com', il me faut vite éliminer l'hypothèse de l'autopromotion surfant sur la vague du retrogaming. Cela fait quelque temps que les Pieds Nickelés d'Alerte Orange grenouillent dans la mise en valeur du patrimoine historique du jeu vidéo. Olivier Bodeur est en effet un authentique passionné : les 200 pièces présentées sur ces 200 m² (une centaine de machines plus une centaine de produits dérivés) sont dans leur écrasante majorité issues de sa collection personnelle. Le bonhomme n'est d'ailleurs pas un inconnu du petit milieu du retrogaming, grâce à sa collaboration avec MO5, l'association référence en la matière, avec qui le climat se serait rafraîchi, pour ne pas dire congelé, depuis. « Suite à l'exposition « 30 ans de retrogaming », on a eu une période de non communication, et on a présenté deux dossiers qui se sont télescopés. Par la suite, la presse internet a un peu monté ça en épingle. » Laissons cela de côté (j'y reviendrais plus largement sur le blog), et penchons-nous sur le musée proprement dit.

Pour public averti

Faute de place et de panneaux explicatifs, difficile pour le novice d'apprécier la qualité exception-



Le Game & Watch : mon premier contact avec le jeu vidéo.



Une place de choix est réservée à l'Odyssey.

nelle des produits présentés et l'émouvante nostalgie qui émane des vitrines surchargées de Game & Watch. Pour le joueur vétéran en revanche, c'est un véritable délice de trouver, outre les classiques Lynx, Philips CDI ou Atari Pong, des raretés inestimables comme la « Brown Box », le prototype de l'Odyssey qui n'existe qu'à dix exemplaires dans le monde. On y contemple aussi les carnets de croquis qui ont servi de base à Éric Chahi pour faire son « Another World », et le carnet de notes de Nolan Bushnell qui a été au cœur du procès pour plagiat qu'il a perdu contre Magnavox. Peu d'explications, nous le disions donc, mais quelques panneaux présentent brièvement les grands noms du jeu vidéo comme Shinki Mikami, Peter Molyneux, Jordan Mechner et même Jade Raymond (euh…ouais). Niveau interactivité, l'espace ne permet pas à Alerte Orange d'aligner autant de bornes de jeu qu'ils le voudraient, mais un magnifique (et énorme) écran au centre de l'exposition permet

« Pour le vétéran, c'est un véritable délice de retrouver tous ces classiques. »

toutefois de jouer à Pong et a d'autres incunables comme les premières versions de Donkey Kong et de Space Invaders. C'est d'ailleurs autour de ce mastodonte que les adolescents présents s'agglutinent, preuve qu'ils ne sont pas attirés que par des graphismes chatoyants, mais aussi par des bons jeux, tout simplement. Une autre borne donne accès à une impressionnante collection de game footage et de magnifiques pubs délicieusement eighties, comme celle où l'on voit ce djeun's arborer une improbable veste en jean sans manche aux poches démesurées afin d'accueillir le kilogramme de plastique noir que représentait la Lynx. Comme quoi, il suffisait de s'habiller n'importe comment pour faire de la console d'Atari une vraie petite nomade. Avis à ceux qui jouaient en douce à Samourai Shodown sur la Neo-Geo de leur grand cousin : vous pouvez vous rendre à la Défense en toute confiance, mais pas en toute hâte, un monumental bug d'ascenseurs ayant contraint le Toit de la Grande Arche à fermer pour quatre mois. On dirait que je suis descendu à temps pour écrire mon papier !

SAVONFOU

LE MJV EN CHIFFRES

- *200 pièces exposées*
- *600 visiteurs les deux premiers jours*
- *10 euroballes pour monter sur le Toit de la Défense*

INTERVIEW

JEAN-PHILIPPE ALBA,

Responsable éditorial du Musée du jeu vidéo

« Ce musée n'en est qu'à sa version 0.8. »



JOYSTICK : **À qui pensiez-vous quand vous avez commencé à bosser sur la muséographie du MJV ?**

Jean-Philippe Alba : On s'attend à voir venir des parents de 30/40 ans, qui étaient des joueurs des années 80 ou 90, qui ont été décriés par des spécialistes comme des adolescents boutonneux, alors que maintenant c'est tellement chic d'être geek. L'idée, c'est de voir des familles venir, avec des enfants qui jouent à Pac Man ou à Donkey Kong, et des parents qui sont derrière à dire « T'as vu ? C'est à ça que je jouais quand j'étais petit. » On intéresse aussi les gamers, il y a des machines de collection que le grand public ne connaît pas, comme la première console de salon qui est l'Odissey, mais aussi son prototype sorti quatre ans auparavant et qui nous a été prêté par David Winter, le représentant en France de Ralph Baer. On a pas mal d'accessoires qui sont présentés aussi pour ne pas léser le public de gamers qui connaît beaucoup de choses et qui vient par nostalgie pour conforter ses acquis.

JOYSTICK : **En partant du fait que le musée soit à l'Arche de la Défense, donc un peu loin de Paris, vous n'avez pas peur que ne viennent que les gamers ?**

J.-P.A. : C'est loin, c'est sûr, mais on aurait été fou de refuser le site de la Défense. C'est un lieu international qui accueille 25 millions de visiteurs par an, et qui abrite 160 000 salariés soit autant de gamers potentiels. Il y a 250 000 visiteurs par an qui viennent profiter de la vue avec une majorité d'anglophones, ce qui explique que toute notre documentation soit en français et en anglais. Il faut savoir que si l'on prend le billet pour monter en haut du toit de la défense, on a accès au musée de l'informatique et au musée du jeu vidéo, donc quasiment tous les visiteurs passent par notre espace.

JOYSTICK : **Il y a plusieurs niveaux de lecture dans ce musée ?**

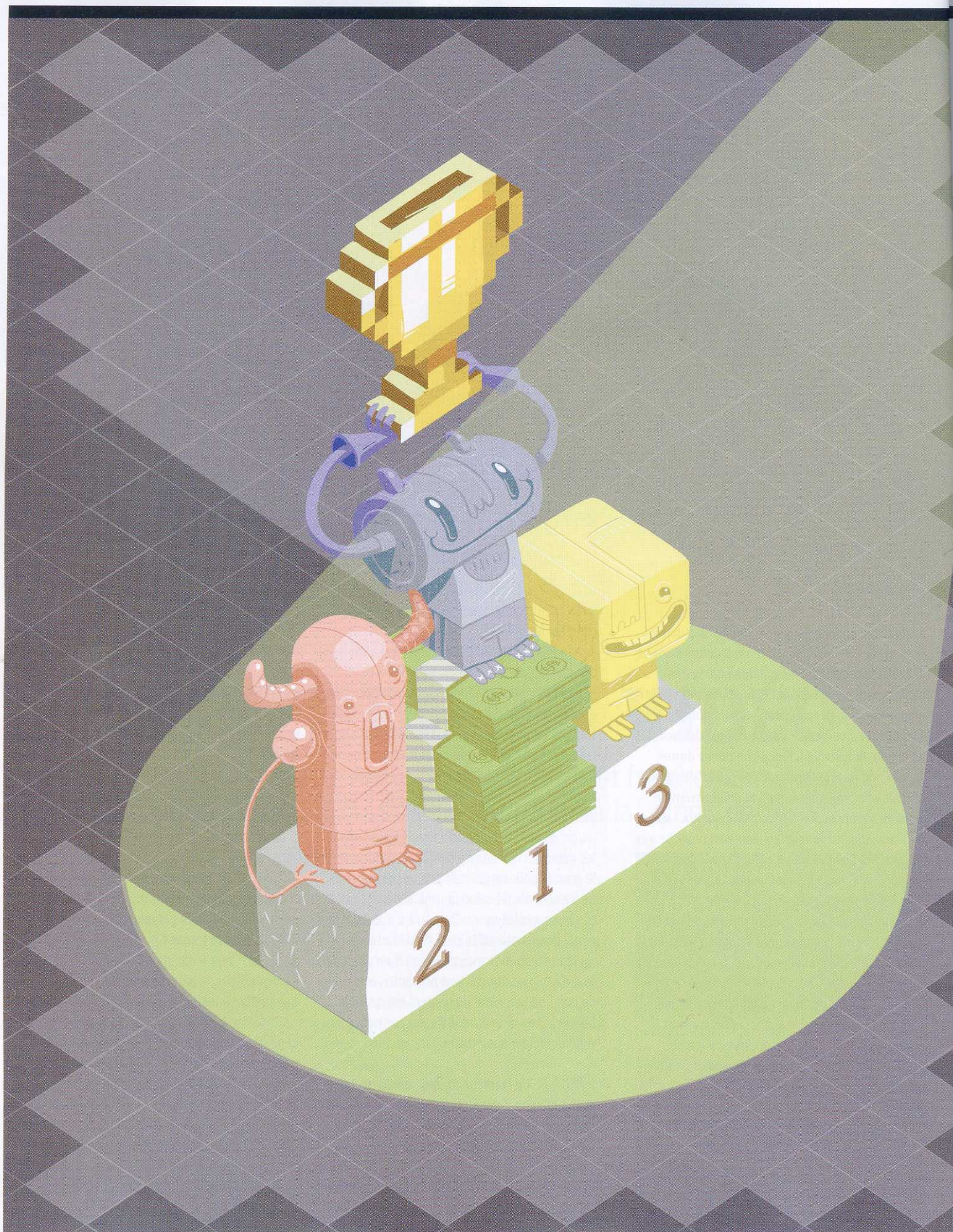
J.-P.A. : C'est quelque chose que l'on a essayé de faire. Comme on l'a dit pendant notre conférence de presse, c'est une version 0.8 qui n'est pas forcément représentative de tout ce que l'on avait envie de faire. On a notamment prévu une série de panneaux didactiques pour les enfants, qui sont encore dans la remise pour le moment. Nous allons prouver aux pouvoirs publics qu'il y a une demande pour ce genre de manifestation.

JOYSTICK : **C'est peut être un peu tôt pour poser la question mais avez-vous un premier retour des institutionnels impliqués dans le musée ?**

J.-P.A. : Le ministère de la culture et de la communication s'est dit très impressionné. C'est un premier levier que nous espérons utiliser pour changer l'image du jeu vidéo.

JOYSTICK : **Un petit troll pour finir : Jade Raymond entre Shinji Mikami et Peter Molyneux sur le panneau des grands créateurs de jeu vidéo... Sérieusement ?**

J.-P.A. : Il y en aurait plein d'autres qui auraient pu rentrer sur ce panneau, mais bon on n'allait pas mettre que des hommes non plus. C'est la productrice d'un jeu qui a eu beaucoup de succès (Assassin's Creed). On voulait aussi montrer que si on était dans un milieu très masculin, on avait tout de même de plus en plus de femmes qui étaient programmeuses, développeuses, RP et qui amènent vraiment quelque chose, car on n'a pas la même façon de penser et d'imaginer les jeux. Jade Raymond est clairement là pour féminiser un peu ce panneau, et on l'assume totalement.


2
1
3

Sortie du monstre oblige, la rédaction et moi serons injoignables le mardi 27 juillet 2010.

MATCHS TRUQUÉS ET PARIS ILLÉGAUX

LE SPORT ÉLECTRONIQUE FRAPPÉ EN PLEIN CŒUR

En dépit de leur accoutrement pour soirée disco dans le 78, les PGM coréens pouvaient s'acheter des Rolex et sortir avec des filles qui ne ressemblent pas à des lanceuses de poids. Avec le scandale des paris illégaux qui vient de toucher la Corée du Sud, c'en est sûrement fini de la belle vie. Et avec elle, peut-être, la vie du sport électronique.



Hormis quelques news écrites par notre confrère **www.esports-france.com**, qui traite du quotidien de la scène électronique, le scandale qui a touché il y a peu la Corée du Sud n'a pas fait grand bruit en France. Rien de très étonnant au vu du peu d'attraction que la « discipline » exerce sur le grand public ou sur la presse chez nous. La médiatisation est pourtant toute autre au Pays du Matin Calme. Question de structures, mais surtout question de culture. Les joueurs pro (un peu plus de 760 en 2007) y sont adulés par des milliers de collégiennes en jupe courte (ceci n'est pas un cliché) et certains sont considérés comme de véritables icônes. Fort de sa culture jeu vidéo, le pays s'est même doté en 2004 d'une association puissante, la KeSPA (Korean e-Sports Association), sorte de fédération sportive qui représente StarCraft et organise diverses compétitions extrêmement rémunératrices. Jusque-là, tout va bien.

Une affaire de gros sous

Nous sommes début avril. Lucky et moi arrivons à la rédaction l'âme joyeuse et le cœur léger quand une actu sur le site **www.gamepron.com** nous ramène à la cruelle réalité de la condition humaine : plusieurs joueurs pro de SC seraient impliqués dans une affaire de matchs truqués et de paris illégaux. L'information circule à toute vitesse et se retrouve sur le site communautaire Teamliquid (**www.teamliquid.net**) avec des précisions : des parieurs auraient proposé des pots-de-vin à des joueurs (voire à des équipes entières puisque des agents et des coachs tremperaient dans la combine) pour « donner » certains matchs ou passer des parties enregistrées aux adversaires. En quelques jours à peine, le sujet consacré au scandale (intitulé Korea Swept in Illegal StarCraft League Gambling) comptabilise 1247 réponses et 254 299 lectures (soit presque autant que le forum de Joy après le numéro 1 de la nouvelle formule). Un volume vertigineux qui s'explique par la présence sur le banc des « joueurs suspects » de stars comme Ma Jae-Yoon, alias sAviOr. Le monde du sport électronique est choqué, particulièrement dans le pays concerné : blogs de fans mais aussi de personnalités, sites généraux comme sites spécialisés, tout le monde en parle. Chacun livre son analyse sur le scandale et les conséquences que cela pourrait avoir sur le sport électronique. Selon Kim Hyub-cheol, journaliste au The Korea Times, le plus grave dans cette histoire est que ces agissements ne dataient pas d'hier mais de 2006, et auraient été connus de la KeSPA.

NOUVEAU COUP DUR
En plus du présent scandale, Blizzard doit faire face à la décision de l'organisme coréen de classification des jeux vidéo de préconiser un 18+ pour SC II en Corée.

Un avenir incertain

Aurait-on pu prévoir un tel scandale ? Je pense que oui. Au vu des sommes engagées dans les compétitions les plus importantes (plusieurs dizaines de milliers de dollars), on pouvait se douter que tôt ou tard, des gens malintentionnés voudraient croquer dans le gâteau. À partir du moment où le jeu devient un business et où des paris sont possibles, toutes les conditions sont réunies pour que la triche trouve sa place. Les exemples dans le sport sont nombreux. Combien de tennismen (même des joueurs français, c'est dire) ont été approchés par des parieurs ? Combien de boxeurs ? De joueurs de baseball ? Quelles conséquences cela peut-il avoir sur le sport électronique ? Selon Dustin Browder, Lead Game Designer de SC II, interviewé par nos soins le mois dernier : aucune, ni sur SC II, ni sur le sport électronique. Il faut dire que Blizzard a tout intérêt à ce que le château de cartes ne s'écroule pas. La popularité et la longévité de SC II sont liées au sport électronique. Blizzard doit donc remettre les mains dans le cambouis, ce que la firme américaine a bien compris puisque Mike Morhaime, le PDG de Blizzard, était à Séoul il y a quelques semaines. Avec ce scandale, la KeSPA n'est pas en position de force mais en même temps, Blizzard ne peut pas nier que l'entité coréenne a largement contribué au succès de SC. L'équilibre est fragile. Le petit monde du sport électronique retient son souffle en attendant la sortie de leur dernier bébé, annoncée pour le 27 juillet. En prenant une posture extrêmement cynique (ou un peu naïve), on pourrait voir dans ce scandale le signe que le sport électronique a acquis une vraie importance. Maintenant, cette histoire montre aussi les limites des structures coréennes (pourtant les plus développées au monde, et de loin). Peut-être que Blizzard et la KeSPA (ou un autre partenaire puisque Mike Morhaime a dit, dans plusieurs interviews, que les discussions n'avançaient pas) devraient se poser à une table et réfléchir, sans arrière-pensées, à comment faire de SC II un sport national reconnu mais aussi transparent. Il en va, je pense, de la vie du sport électronique mondial. Heureusement ou malheureusement, en France, on est bien loin de tout ça.


Pas très inspiré, certes, mais zouli quand même !

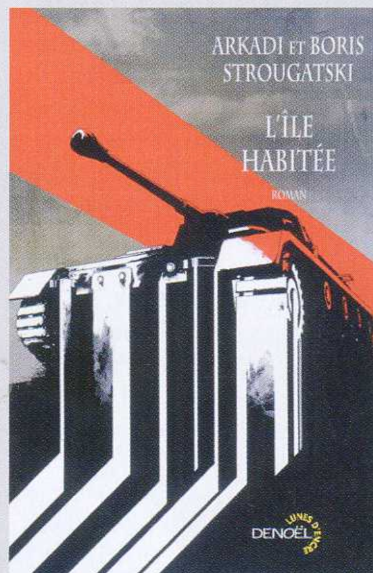
nail'd ■ Allons saloper la nature

Des trous et des bosses

Peu habitués à sortir des jeux vraiment réussis (Xpand Rally, Call of Juarez…), les Polonais de Techland parviennent tout de même à éditer une tripotée de jeux moyens, ce qui n'est pas forcément donné à tout le monde. Avec ce nouveau titre, le développeur peut-il passer à l'échelon supérieur ? Peut-être, même si un jeu de course de quads fait inévitablement penser au sympathique Pure de Black Rock Studios et qu'il ne sera pas forcément évident de faire mieux. Les deux titres partagent d'ailleurs pas mal de points communs avec des courses très arcade remplies de terre, de boue et de pentes vertigineuses qu'on écumera à des vitesses défiant toute logique. On y trouvera aussi un mode multijoueur jusqu'à 12 participants ainsi que la possibilité de créer son petit bolide un peu comme on le sent grâce à différentes pièces à assembler. Sympathique donc, au moins sur le papier, nail'd (bonjour le nom pas très vendeur) sortira en fin d'année et aura fort à faire pour se hisser au niveau de son chouette prédécesseur.

LIVRES

C'est vraiment la zone



Nous aurions pu vous parler de l'édition française de Stalker, ce roman qui inspira Tartakovsky et le jeu éponyme. Mais nous ne le ferons pas car vous avez certainement déjà dû l'acheter. En revanche, nous tenons à vous présenter l'Île Habitée, un autre roman des frères Strougatski. Véritable merveille de l'anticipation politique, ce roman passionnant vous plongera dans un monde – très proche du nôtre – en proie à une guerre perpétuelle. Nous ne vous en dirons pas plus pour préserver l'intrigue particulièrement bien menée.

L'Île Habitée *(Ed. Denoël)*

Open TTD ■ Des idées d'avance

Le monde est à vous

Tout gérer, tout contrôler, pouvoir faire les choses à notre façon, nous sommes des millions à aimer ça. Et nous étions donc nombreux en 1994, à nous jeter sur le fabuleux Transport Tycoon de Microprose. Plus de 16 ans plus tard, la meilleure manière de rejouer à ce titre mythique reste sa version Open Source qui vient, après des années de dur labeur, de passer en version « finale » 1.0. Au programme, plein d'améliorations, des cartes plus grandes, du multijoueur, la possibilité de construire à tous les endroits possibles et imaginables et encore une tonne d'autres choses. Attention quand même aux rétines, ça pique un peu.

Site : www.openttd.org



Ça gèle en été

Écrit il y a plus de 30 ans, Les Saisons est de ces romans que chacun se doit de lire un jour ou l'autre. Véritable chef-d'œuvre, ce livre aussi curieux que désabusé est une petite merveille. Car lorsqu'un écrivain en devenir décide de se retirer dans un village de montagne – totalement démuni – les heurts ne manquent pas de survenir rapidement ! Incompréhension, désillusion… c'est un petit concentré d'humour noir et de critique sociale qui est aussi intelligent que plaisant à lire. Ce roman est idéal pour faire un petit break culturel pendant vos longues vacances passées à s'étirer au soleil.



Les Saisons *(Ed. Christian Bourgois Éditeur)*

Après 8 ans de développement, OnLive lancera son service de jeux en Streaming le 17 juin 2010.

POUR OU CONTRE ?

Jouer dans les nuages (oui le Cloud Gaming, quoi...)

OnLive s'apprête à lancer son service, le cloud gaming : le fait de ne plus héberger physiquement les jeux - ni même le hardware les faisant tourner - sera peut-être la prochaine révolution du jeu vidéo.

POUR

On peut certainement trouver des dizaines de raisons d'être contre le cloud gaming mais il y en a une qui pourrait le faire aimer d'une grande partie de la population : le coût ! En effet, si l'on s'en tient aux arguments des principaux acteurs de ce marché (qui n'est que théorique pour l'instant), il n'y aura plus besoin de changer de carte graphique tous les 15 du mois, ni même d'acheter une machine spécifique pour jouer à des jeux qui lui sont dédiés. À nous les joies d'un Crysis 4 full details avec une machine d'entrée de gamme, une partie de God of War 5 entre deux donjons de Dragon Age 8… Si l'on omet le fait que ce type de service risque de ne proposer que des titres de majors (comme c'est le cas aujourd'hui de la VOD) ou au contraire que de petits jeux obscurs, et qu'en effet, les serveurs et les connexions internet devront être irréprochables, le cloud gaming peut avoir un bel avenir. Peut-être pas pour les joueurs les plus exigeants… et les plus paranos !

DEATH POTE

CONTRE

Il y a tellement de raisons pour lesquelles je n'apprécie pas du tout l'idée même de cloud gaming que je ne sais pas trop par quoi commencer. Outre le fait que d'un simple point de vue technique, le concept me paraît hasardeux (imaginez les gigantesques fermes de PC et le trafic monumental de données qu'impliquerait la généralisation d'une telle pratique), le cloud gaming constitue un dangereux mélange de manque de contrôle de l'utilisateur et de viol de sa vie privée. En effet, qui peut m'assurer que la bibliothèque de jeux disponibles chez OnLive restera la même ? Comme tout service en ligne, les jeux pour lesquels je paye un abonnement seraient soumis aux aléas des problèmes de serveurs et de la santé financière du prestataire de service. En outre, je rechigne catégoriquement à souscrire à un service qui se tient informé en permanence de ce à quoi je joue. Steam et les DRM d'Ubisoft ou d'EA sont déjà suffisamment performants en la matière, inutile d'en rajouter.

SAVONFOU

LES BD DU MOIS

Retour en Enfer



Avant de devenir deux sympathiques films, Hellboy est avant tout l'un des grands comics de ces dernières années. Le dernier volume (paru en français) le prouve encore. Cette fois, le plus humain des démons de l'enfer s'embarque dans la plus épique de ses aventures. Il y découvrira ses origines et combattra un complot au sein même de son organisation. Bien que Mike Mignoloa se « contente » d'être au scénario, on retrouve pourtant un graphisme assez proche du style qu'il avait insufflé au début de la série.

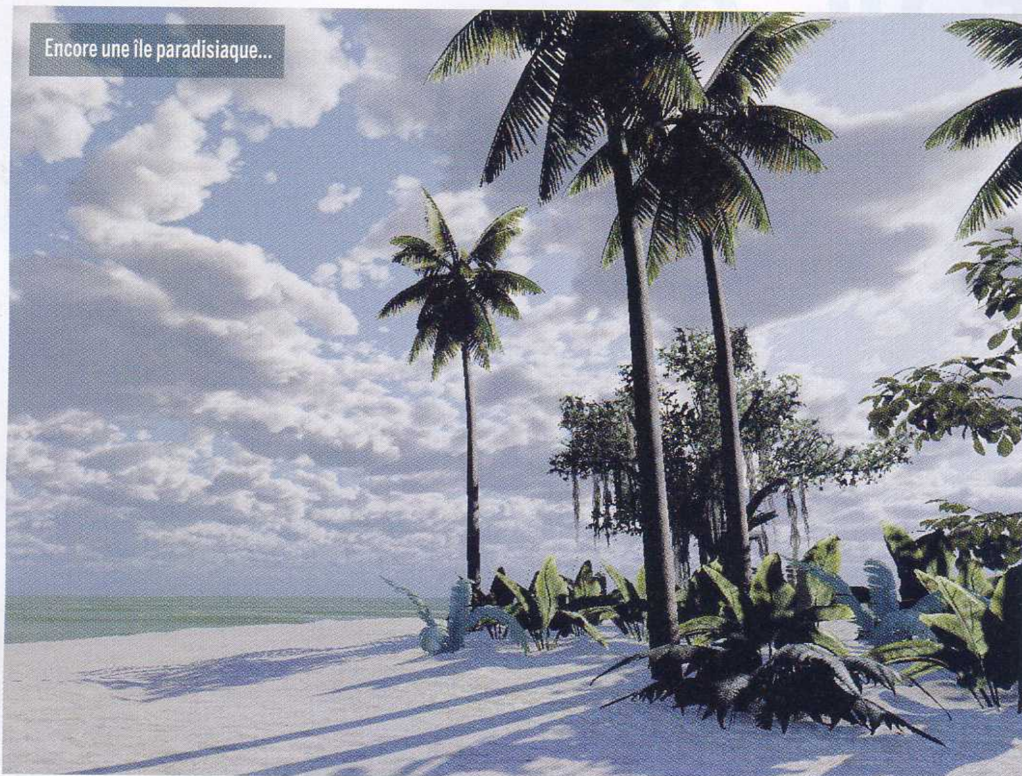
Hellboy : La grande battue
(Ed. DELCOURT)

Une brise d'été



Entre mythe et réalité, Myamoto Musashi est certainement le samouraï le plus connu en Occident. Une excellente raison de vous parler de la série Vagabond, dont le 31e et avant-dernier tome vient de paraître. Sublime, cette série, dessinée par Takehiko Inoué, décrit son quotidien (et celui des personnages annexes) d'un point de vue radicalement différent de celui du roman « La Pierre et le Sabre ».
Un manga profond et pourtant léger comme une brise d'été, qui illustre parfaitement les principes du Bushido (la voie du sabre).

Vagabond *(Ed. TONKAM)*


Encore une île paradisiaque...

Rising Storm ■ L'orchestre s'emballe

Déjà la suite ?

Contrairement à ce qu'on leur a probablement répété toute leur enfance, comme à tout le monde, en fait, les chtits gars de Tripwire trouvent visiblement marrant de mettre la charrue avant les bœufs. En guise de bestiaux nous avons donc Red Orchestra : Heroes of Stalingrad, FPS orienté multijoueur très attendu et à la date de sortie toujours inconnue. Dans le rôle de l'engin, c'est à Rising Storm que nous aurons affaire, première extension d'ores et déjà annoncée d'un jeu pas encore terminé. Le concept est un peu bizarre mais soit, nous ne sommes pas dans leur tête et ils doivent avoir leurs raisons. En tout cas, l'add-on, prévu pour 2011 si tout va bien, laissera tomber le théâtre d'opérations européen pour naviguer du côté de la guerre du Pacifique. On combattra donc à Guadalcanal et Iwo Jima mais aussi à Corregidor et sur d'autres champs de bataille. En coopératif ou en affrontements directs, le titre, dans la tradition Red Orchestra, permettra de jouer les jeux camps (américains et japonais, ici) et se voit développé par une équipe de moddeurs triés sur le volet par les développeurs du jeu original. Rendez-vous dans longtemps pour voir ce que ça donne.

« On combattra donc à Guadalcanal et Iwo Jima. »

MARCHANDISAGE

Mato Ball

La Chine est la nation qui monte ! Ses artistes font de plus en plus parler d'eux sur la scène internationale et ses designers ne devraient pas tarder à faire de même. La preuve, avec ce téléphone trouvé sur le site **m8cool.com** qui vous permettra de vivre la Coupe du Monde en direct grâce à sa connexion 3G, ses deux emplacements à carte SIM, ses lecteurs MP3 et MP4. Bon, c'est sûr, c'est un peu ridicule mais pas plus que de passer ses journées à regarder 22 gars à moitié nus courir après une boule.



LES DVD DU MOIS



Une île paradisiaque

Quand un grand roman est adapté au cinéma par un grand cinéaste (ou qui le fut), le résultat mérite forcément qu'on s'y intéresse. D'autant plus lorsqu'il a autant divisé la critique et les spectateurs que Shutter Island. En ce qui nous concerne, nous ne saurions trop vous le conseiller – surtout si vous n'avez pas lu le livre – pour son intrigue (sur)prenante. En plus, vous passerez définitivement pour un homme de goût auprès de votre compagne puisque le rôle-titre est tenu par le trooop booo Léonardo !

SHUTTER ISLAND
(*Ed.* PARAMOUNT PICTURES)



C'est à voir...

Bon, jusqu'à présent, nous avions le plus grand respect pour Peter Jackson et l'ensemble de son œuvre. Certes, certains malades du langage elfish se sont plaints d'inexactitudes dans la saga du Seigneur des Anneaux. Quant à King Kong, c'était un pur divertissement mais son talent transpirait. Lovely Bones, qui s'inspire en partie d'Heavenly Creatures – l'un de ses films les moins connus –, est certainement le film le plus controversé de sa filmographie. En ce qui nous concerne, nous n'avons qu'une chose à dire : regardez-le et faites-vous votre idée.

LOVELY BONES
(*Ed.* PARAMOUNT HOME)

Insolite ■ Énormes résultats

La banane de l'actionnaire

La Grèce, l'Espagne et le Portugal sont en train de couler, nos gouvernants débloquent des centaines de milliards pour sauver la zone euro, et pendant ce temps-là Activision… s'en fout ! L'éditeur américain aurait même tort de se tracasser vu que ses bénéfices nets (près de 300 millions d'euros) ont plus que doublé en un an. Les bonnes ventes du dernier Call of Duty et la stabilité de World of Warcraft (24 % du chiffre d'affaires total estimé à environ un milliard d'euros) seraient les principaux piliers de cette exceptionnelle réussite. Visiblement satisfaits, les dirigeants de l'entreprise n'en restent pas là et annoncent donc leur volonté de donner suite aux franchises DJ et Guitar Hero ainsi qu'à Call of Duty tout en espérant de bonnes ventes du côté des nouvelles franchises (Blur et Singularity). Et le plus beau, c'est qu'ils en oublient de parler de Starcraft 2. C'est vrai que ça en deviendrait presque indécent.



À l'autre bout ? La concurrence.

MARCHANDISAGE

Pour les mecs… les vrais !

Vous avez toujours eu envie de vous faire faire un tatouage mais vous craignez la douleur des petites aiguilles charcutant votre peau ou vous avez peur de vous en lasser après quelques semaines ? Eh bien, nous avons la solution ! Pour être honnêtes, c'est plutôt Think Geek qui vous propose la première imprimante à tatouages ! Cette fantastique machine, qui ressemble pas mal à un épilateur, se connecte à votre PC en USB et imprimera sur votre peau le motif de votre choix. Seule restriction : le noir et blanc !

Site : www.thinkgeek.com



Kane & Lynch 2 : Dog Days ■
Le sens du partage

Et puis quoi encore ?



Plus attendue pour son nerveux mode histoire, la suite du chouette jeu des Finlandais de Io Interactive devrait aussi se montrer très dynamique du côté des activités annexes, comme le mode arcade dans lequel vous participez à des hold-up sanglants tout en tentant d'échapper à la police. Rien de très original jusque-là sauf que les amis d'hier étant les ennemis d'aujourd'hui, du côté de vos propres comparses aussi on pourra vous faire la peau ou, qui sait, peut-être serez-vous le traître ? Rendez-vous le 27 août prochain pour savoir de quel bois vous vous chauffez.

UP & DOWN

Un jour dans cette zoulie colonne nous n'aurons que des Up et nous l'intitulerons joyeusement Up & Up, ouaip !

E3 2010

Cette nouvelle édition du plus grand salon du jeu vidéo s'annonce comme l'une des meilleures. Pourquoi cela ? Eh bien, tous les éditeurs/développeurs seront de la partie et la grande majorité d'entre eux n'a pas encore dévoilé son Line Up. Ce qui présage donc des annonces retentissantes !

Turbine/Warner



Warner, le géant du cinéma, semble également vouloir tutoyer les hauteurs du business jeux vidéo. C'est donc à coups de millions de dollars que l'éditeur se paye quelques studios de renom. Dernier en date : Turbine et sa licence Le Seigneur des Anneaux Online. A priori, cela ne devrait pas changer grand-chose pour les joueurs, si ce n'est assurer l'avenir de ce sympathique MMO.

Fable 3



Non pas que nous soyons contre l'idée de voir débarquer Fable 3 sur PC mais vu la politique de Microsoft envers le PC, nous attendrons d'avoir une version jouable entre les mains avant de placer Fable 3 en haut de notre baromètre. Car, avec la firme de Redmond, il y a des chances que l'on nous dise : l'expérience Fable 3 ne peut être vécue que dans ses toilettes…

Mes méthodes de dressage laissent encore à désirer on dirait.

Arcania : Gothic 4

Genre RPG / **Éditeur** JoWooD Productions / **Développeur** Spellbound Entertainment AG / **Site** www.arcania-game.com / **Sortie** 4e trimestre 2010

GOTHIC EST MORT, VIVE GOTHIC !

Mercredi, 16h00. Voyons… Prendre un huitième café, c'est fait… Réveiller Lucky parce qu'il va être bientôt l'heure de rentrer, c'est fait… Et il me reste tout juste une demi-heure pour vous résumer cette présentation du quatrième opus de la série Gothic ! Quelques séquences de jeu qui ont vite pris des airs d'enterrement, puisque contrairement à ce qu'indique son titre, Arcania : Gothic 4 ne sera en rien la suite de Gothic 3 ! Certes, il en reprendra le contexte, les personnages, les divinités, mais sur le fond, c'est un jeu d'un tout autre style qui va débarquer sur nos machines d'ici la fin de l'année. Exit la liberté d'action et le côté RPG très interactif (et très bugué) auquel nous avait habitué Piranhas Bytes ! C'est bien l'action avec un grand A qui sera à l'honneur ici. Les dialogues n'auront par exemple plus de réelles influences sur le comportement des autochtones, et les compétences diverses, comme le vol à la tire ou la chasse, disparaissent pour laisser à votre potentiel de destruction tout le loisir de s'exprimer. Des changements que l'on doit sûrement autant à la patte de Spellbound, qu'au choix de développer un produit en tout point identique sur PC, Xbox et PS3. Vous sentez comme une pointe d'amertume dans cette dernière remarque ? Bien vu ! Car je l'avoue, je ne peux m'empêcher de penser que la version PC n'a pas tout gagné dans cette stratégie de développement. Un côté RPG moins enlevé, des compétences simplifiées au maximum, je l'ai dit, mais aussi une interface qui, compatibilité avec le pad oblige, ne présentera qu'un nombre limité de raccourcis. Un peu comme si Bioware nous avait servi à tous une seule et même version de son Dragon Age, celle des consoles. Pour autant, Arcania a-t-il tout faux ? Certes non ! On retrouve quelques bons classiques de la série, comme le crafting, très présent, ou l'apprentissage professoral. Les décors sur PC sont magnifiques, allant jusqu'à provoquer quelques grognements de jalousie chez nos confrères de Joypad, et le gameplay autour des combats, qui était une vraie plaie sur les épisodes précédents, a été entièrement revu et gagne en dynamisme. Notons enfin l'arrivée d'un système de runes, qui vous apportera des farandoles de compétences et bonus supplémentaires. Amis puristes, vous voilà prévenus : Gothic 4 s'annonce plus comme un hack & slash de luxe que comme un véritable RPG, ce qui n'est déjà pas si mal.

KRACOUKAS



La montagne, ça vous gagne !



La mode est à la robe de chambre, cette année !



Encore un village victime de la fracture numérique...



Le nouvel éditeur de niveaux : dessinez c'est gagné !

Les effets de blur semblent être plutôt excessifs.

Pro Cycling Manager 2010 ■ Le retour du jeu pour Belges

C'est reparti pour un Tour

Faute d'hirondelles, il nous restera toujours les premières infos sur Pro Cycling Manager pour marquer l'arrivée du printemps. La version 2010 du jeu de gestion d'équipe cycliste de Cyanide a ceci de particulier qu'elle célèbre les dix ans d'une série qui se vend tout de même à 100 000 exemplaires tous les ans. Eh oui ! Autant dire que ça en fait des amateurs de pédales ! (NdLucky : OMG… Ton mauvais goût en matière de vannes ne connaît-il aucune limite ?). Dix bougies à souffler donc, mais pas de révolution pour autant, l'itération 2010 sera un prolongement naturel de la version 2009, à quelques détails près, dont un qui n'a de détail que le nom. En effet, PCM 2010 nous fait péter un tout nouveau moteur graphique au rendu si chatoyant qu'il m'a brûlé la rétine. Car cette année, Cyanide a modifié 90 % de son traditionnel moteur Gamebryo par du code maison, histoire de faire exploser la qualité graphique des coureurs et de l'environnement. Vous me direz que les fans de la simulation pure et dure s'en battent l'œil avec une santiag (les gourmets du vélo sont des hommes, DES VRAIS), mais ils ne seront sûrement pas insensibles à ce charme nouveau, surtout que dans un même temps, la simulation s'est affinée. Le barème des courses est beaucoup plus logique, les organisateurs du Tour de France (ASO) et du Giro ont en effet arrêté leur petite guerre avec l'Union Cycliste Internationale, et leurs courses respectives apportent désormais des points pour le classement mondial. Autre modification réclamée par la communauté : un éditeur de carte plus facile à utiliser que le cauchemardesque outil en 2D des années précédentes, où il fallait donner des instructions sur la topographie et le tracé puis attendre patiemment que le moteur compute le tout. Sur PCM 2010, tout se fera en temps réel. Après avoir tracé la route, on peut ajouter les éléments de décor, modifier la topographie, tout s'emboîte automatiquement et harmonieusement. L'outil est vraiment très souple et néanmoins pointu avec ses balises de sprint et ses pentes à régler au degré près, de quoi tenir en haleine une communauté avide pendant au moins un an… jusqu'à un nouvel épisode. La vie de ces gens est un éternel recommencement.

> « Le barème des courses est désormais beaucoup plus logique. »

SAVONFOU

Dix ans de petite reine



2001 Premier épisode de « Cycling Manager ». La 3D est rudimentaire mais les fans de cyclisme sont conquis.



2002 Introduction des virages, les courses ne sont plus des successions de sprints en ligne droite.



2005 Le moteur est entièrement refait, la série change de nom et devient Pro Cycling Manager.



2006 Amaury Sport Organisation retire la Licence « Tour de France » des mains de Konami pour la confier à Cyanide.



2007 Arrivée des commentaires de Patrick Chassé dont la voix est bien connue dans le cyclisme. Première version PSP.



2009 Patrick Chassé est rejoint par Jacky Durand, son acolyte sur Eurosport.

De l'action pure et dure pour fans de sensations fortes !



Suivez la flèche

Très présents ce mois-ci, les shoot-em-up nous rappellent que, non, les jeux ultra-linéaires ne sont pas forcément à jeter au bac sans autre forme de procès. Mieux, n'est-il pas préférable de proposer une aventure bien construite et pensée dans les moindres détails plutôt qu'un titre très riche, plein de possibilités, mais bancal sur bien des points et donc plus frustrant qu'autre chose ? Mine de rien, ce débat-là fait autant rage chez les développeurs que chez les joueurs et si l'extrême rigidité d'un gameplay peut être particulièrement frustrante, elle permet souvent aux auteurs de mieux contrôler ce que le joueur voit et ce qu'il ressent. Évidemment, dans l'idéal on devrait pouvoir emprunter les chemins de notre choix, faire ce qui bon nous semble et influer sur l'histoire de la manière qui nous paraît la plus logique. En attendant que cela soit possible (ça risque de durer tant les contraintes techniques demandent de considérables avancées avant de pouvoir être esquivées...), laissons ces guides touristiques d'un nouveau genre nous emporter dans leurs rêves. Souvent, ils valent le coup d'œil.

PAR YAVIN



Un envahisseur bien élevé est un envahisseur qui passe juste devant vos canons.

Alien Dominion : The Acronian Encounter

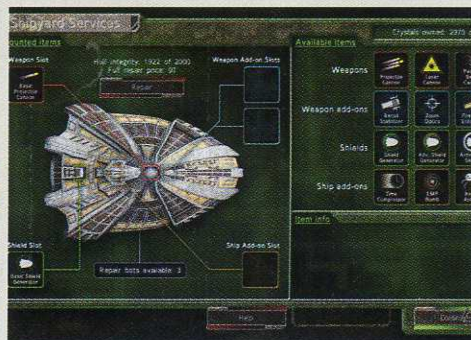
Un bon jeu indé doit-il forcément tenter de nouvelles approches artistiques ? Certains développeurs vous affirmeront que oui en tapant du poing sur la table, quitte à la briser en mille, pendant que d'autres assurent que ce n'est en rien nécessaire à l'élaboration d'un bon titre. Difficile de ne pas aller dans le sens de ces derniers après à peine quelques minutes passées dans ce « rail shooter » d'une simplicité quasi enfantine. En gros, des aliens relous comme des vigiles de supermarché ont décidé d'anéantir l'humanité. Et ça tombe bien vu que le joueur incarne un soldat au poste de mitrailleur sur un vaisseau tentant d'échapper au carnage. Souris dans une main, une rage féroce dans l'autre, on dirige le canon et on déclenche les feux de l'enfer sur des engins ennemis plus hargneux que des adolescentes à l'occasion de la sortie d'une nouvelle collection chez H&M. Chaque mission dure une dizaine de minutes et le seul objectif est de survivre aux nombreuses vagues d'assaillants. Entre chaque bataille, on peut upgrader ses armes, boucliers, etc. L'ambiance, rock & roll à souhait, est au top et les missions, épiques et grisantes, ne devraient laisser de marbre que les plus tenaces réfractaires à l'action pure et dure. Tant pis pour eux !

> « L'ambiance, rock & roll à souhait, est au top. »

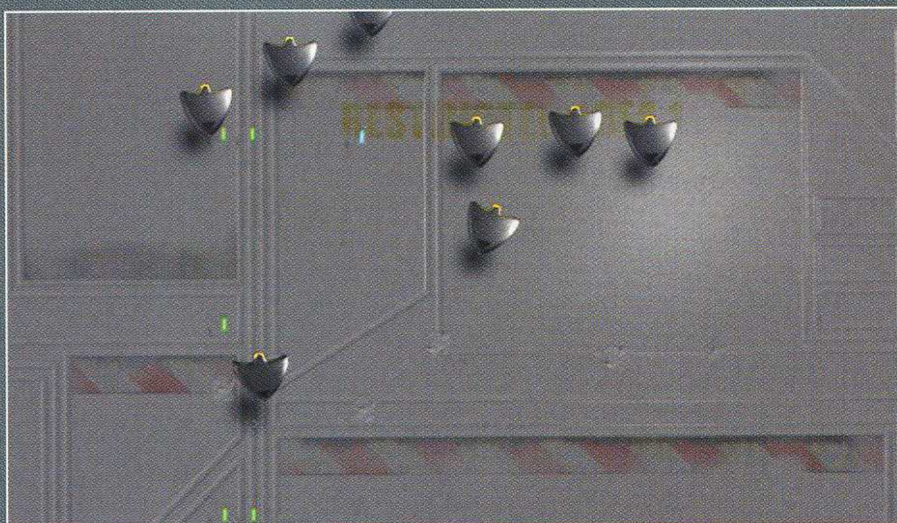
Site : www.blackfiregames.com



Regardez plutôt devant vous en évitant de mater le chrono !



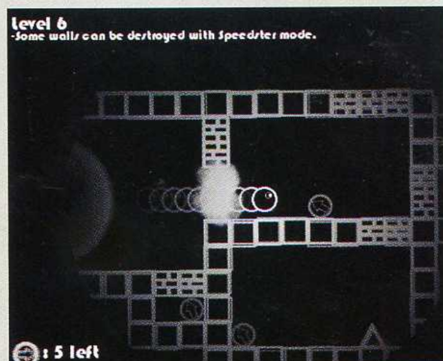
N'oubliez pas d'équiper votre vaisseau avec de nouvelles armes.



Les ennemis peuvent orienter leur tir, gare aux mauvaises surprises.

Invader Attack

Quand Space Invaders rencontre la physique, cela donne… Physique Invaders ! Non, je déconne, arrêtez de vous enterrer vivants de dépit, ça me gêne, vraiment. Quoi qu'il en soit, l'auteur de ce shoot a doté son projet d'une ambiance unique, froide et métallique. En plus de cela, chaque vaisseau réagit concrètement aux tirs encaissés en subissant l'effet de choc qui le malmène et le projette en arrière. Par conséquent, il est non seulement délicat de se recentrer une fois touché mais les ennemis s'avèrent également plus compliqués à flinguer vu qu'ils n'arrêtent pas de se mouvoir dans tous les sens. Une idée simple au service d'un excellent gameplay. Et vice versa. **Site :** www.codergames.com/games/windows/#InvaderAttack



Circle Speedster

Il n'y a pas que l'action dans la vie, il y a aussi la réflexion. Et les croque-monsieur croustillants mais ça, c'est une autre histoire que je vous conterai dans la prochaine édition de Cuisine à Poêle Magazine. Bref, dans Circle Speedster, on dirige une petite bouboule qui doit se rendre d'un point A à un point B en collectant un certain nombre d'items pour ouvrir la porte d'accès au niveau suivant. Pour atteindre les endroits éloignés, il suffit de déclencher un mode « super-vitesse » bien pratique mais qui ne laisse plus aucune possibilité de diriger la boule avant qu'elle ne rencontre un obstacle pour l'arrêter. Du beau travail que je vous conseille.
Site : www.yoyogames.com/games/120922-circle-speedster



Elemental Shooter

L'arbalète, c'est un peu l'arme des gens qui ont la classe. Comme le héros de ce mix entre jeu de tir et de rôle, confronté à des hordes de créatures visqueuses et qui gagne en expérience au fur et à mesure de ses éliminations. Tout se joue en vue du dessus et on a même droit à un cycle jour/nuit sur pas moins de 36 zones à découvrir. Plutôt sympa, surtout que le titre tourne sur n'importe quel PC de moins de dix ans.
Site : http://lwgamestudio.com/games.html



Metroid : Coven

Jusque-là, les fans de Metroid avaient pu vivre les aventures de Samus en 2D vue de profil ou en 3D subjective. Avec cette réalisation sous forme d'hommage à la série de Nintendo, l'auteur nous propose une vue du dessus qui sied assez bien à l'univers même si, bien sûr, la partie plateforme passe un peu à la trappe. Pas encore terminé, le jeu s'annonce déjà prometteur et devrait se montrer aussi prise de tête que ses illustres modèles. **Site :** www.metroidcoven.com



The Golden Coin

Un héros amnésique se réveille dans un donjon mal famé, tel est le prétexte à développer un jeu de rôle somme toute classique tout en s'avérant assez bien foutu pour retenir l'attention des amateurs du genre. Entièrement réalisé en 3D, le titre n'est pas encore totalement achevé mais quelques chapitres sont d'ores et déjà jouables et permettent de s'immerger comme un hippopotame dans un univers des plus prometteurs.
Site : http://thegoldencoin.do.am/

Pas discret...



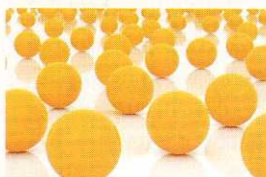
À l'occasion de la promo de Splinter Cell: Conviction, un commercial chargé de la communication pour Ubisoft n'a rien trouvé de mieux que de se jeter dans les rues bondées d'Auckland déguisé en Sam Fisher. Évidemment, le spectacle d'un gugusse en costume moulant, une paire de lunettes de vision nocturne sur la tête, et une arme factice entre les mains, n'a pas manqué d'effrayer la foule et d'attirer... les flics. On félicite la naïveté de l'acteur qui, à aucun moment, ne s'est dit qu'il allait faire une belle connerie, ainsi que toute la chaîne de décision qui a rendu possible cette énormité.

Liberté retrouvée

Nos amis d'Intel auraient décidé de faire sauter la limitation de taille d'écran imposée aux machines tournant sous processeur Atom. La décision intervient au moment précis où le concept même de netbook a du plomb dans l'aile.

La balle au bond

C'est finalement Orange, et non Canal+, qui aura lancé le premier sa chaîne de contenu 3D. Une excellente nouvelle pour les aficionados de cette technologie, un peu moins pour Joystick, puisque l'opérateur a annoncé que les Internationaux de tennis de Roland Garros feraient partie des programmes diffusés. En langage clair, le regain de productivité et les maigres économies de Sundin ne passeront pas l'été.



Machine à sous



Le parcmètre, cet ignoble mange-fric, s'apprête à fêter ses 75 ans ! On ose à peine imaginer la joie qui vous envahit à l'annonce de cet anniversaire, et il ne fait aucun doute que vous voudrez fêter l'événement le 16 juillet prochain. Si vous êtes en manque d'idées cadeau, replongez-vous dans l'épisode « La guerre des parcmètres » de Gaston Lagaffe, vous devriez trouver votre bonheur.

Cassos !

Que fait un juriste chez Codemasters quand il n'a pas un procès à se mettre sous la dent ? Il invente de nouvelles façons de harceler la concurrence. Dernier à en faire les frais : Playground Games, qui se retrouve au tribunal pour avoir débauché des employés de l'éditeur anglais et ainsi provoquer de « graves » retards dans les développements en cours. Bon esprit les gars !



Hypersonique, le hérisson ?

Nous n'avons pas pour habitude de passer des petites annonces dans notre rubrique News, mais quand c'est l'armée américaine en personne qui nous le demande, on n'hésite pas à faire une petite entorse au règlement. Donc voilà : la Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA pour les intimes) a un peu perdu un avion Falcon hypersonique. C'est un gros bidule en forme de triangle, avec deux ailes et une queue, conçu pour livrer des pizzas 4 fromages ou éparpiller du terroriste à la vitesse de Mach 20. Si vous avez des informations sur l'objet en question, n'hésitez pas à en faire part à la rédaction qui fera suivre.



Une grosse gamelle

Il est des performances dont Capcom se serait aisément passé, comme par exemple, ce plongeon record de 23 millions de dollars de son bénéfice net sur les 12 derniers mois. Une dégringolade que le Japonais attribue à notre manque de discernement. Oui : nous autres, fourbes d'Européens, qui n'avons pas su apprécier à leur juste valeur des titres comme Bionic Commando, MotoGP ou Dark Void. Du coup, en février dernier, l'éditeur annonçait déjà la couleur en expliquant qu'il développerait des nouveaux concepts de jeu que pour le public nippon, qui, rappelons-le, boufferait n'importe quoi pourvu qu'il y ait du Pokémon ou de la bombe cosplay à l'intérieur.



Garde à vue



Sacré Alpha Protocol ! Le mois dernier, on vous parlait de son DRM un peu lourdingue et voilà que son éditeur (Sega) nous explique que, non, il ne sera pas emmerdant du tout ! Bon, un peu quand même mais avec 5 installations possibles sur 5 machines différentes et la possibilité de révoquer une licence à tout moment, une connexion à internet active uniquement lors de l'activation et une mise à mort de la protection programmée pour 18 à 24 mois après la sortie du jeu, on a fait pire. Si, je vous assure, on a fait bien pire, récemment, si vous voyez ce que je veux dire.

Toujours connectés

À l'instar de Leader Price qui ne vend que ses propres produits dans ses rayons, nos amis d'Ubisoft possèdent une boutique en ligne dédiée à leurs productions. Récemment remis à neuf, le site propose les jeux de l'éditeur français (en téléchargement ou version boîte) à des prix pas plus intéressants qu'ailleurs mais aussi des goodies comme des t-shirts, des calendriers et autres figurines. Vu qu'on est sympa on vous file quand même l'adresse un peu comme on pourrait vous filer celle d'un inspecteur des impôts, c'est-à-dire en sachant très bien que vous allez regarder en l'air et faire comme si de rien n'était.



Tous les mêmes



Mike Capps, président d'Epic Games, l'admet bien volontiers, sa société ramasse bien plus de pognon sur consoles que sur nos machines. En cause ? Le piratage, bien sûr ! Et le bonhomme de préciser toujours aimer le PC en insistant quand même sur le fait que de nombreux développeurs indépendants mettent la clé sous la porte à cause des vilains pirates. Bref, un discours convenu, un brin hypocrite, qui n'aurait pas le moindre intérêt s'il ne sortait pas de la bouche d'un membre (?) de la PC Gaming Alliance.

AU JOUR LE JOUR

Quand Savonfou reste toute une semaine à la rédaction, les plus vieux traumatismes se réveillent. Lucky a tué une souris, Kracoukas s'est promené nu dans Levallois et je n'ai personnellement pas bu une seule goutte de vin à midi (le pastis, ça compte pas). Le (seul) point positif : les phrases à la con ont été légion. Enjoy.

Lundi 3 mai

Lu sur le blog officiel de DotA **www.playdota.com** : Icefrog, ancien développeur et aujourd'hui collaborateur de Valve Studio, annonce que le studio américain devrait bientôt faire une annonce. Un nouveau DotA en préparation ? Au vu du succès de League of Legends ou Heroes of Newerth, j'y mets la main de Lucky au feu (voire les deux). LeBron James a été nommé hier soir MVP de la saison régulière 2010 de NBA pour la seconde année consécutive. Un million d'iPads ont été écoulés selon Apple… en 28 jours. 28, c'est presque le nombre de nains de jardin (20) qui ont été retrouvés sur un rond-point dans la ville de La Flèche, dans la Sarthe. Le propriétaire (aux goûts douteux) peut donc aller les récupérer à la gendarmerie la plus proche. Soirée chez le Chilien. Savonfou à Lucky : « Je pense toujours à toi quand je bois. Avant je pensais au Capitaine Haddock, maintenant je pense à toi. J'ai grandi ». Amen.

Mardi 4 mai

Journée mondiale contre les DRM. Si, si, je déconne pas. Elle a été créée en 2006 par la Free Software Foundation **www.fsf.org.**
De bien belles annonces de bien belles sorties : StarCraft II pour le 27 juillet et Heroes of Newerth pour le 12 mai. Rien à voir : un facteur allemand a épousé sa chatte de 15 ans, obèse et asthmatique. Et hop, une ch'tite vidéo des tourtereaux : **www.bild.de/BILD/regional/dresden/aktuell/2010/05/03/dresdner-heiratet-seine-katze/paketbote-kroent-seltsame-liebe-zu-seinem-haustier.html.** Kracoukas, après une bouteille de Brouilly à midi, dubitatif : « Je ne sais pas comment je pourrais angler mon papier ». Savon, après une bouteille de Brouilly et un onglet à midi, inspiré : « Aux échalotes ? »
Telltale dévoile son prochain projet, Puzzle Agent, un jeu de puzzle avec des agents dans



la lignée de Professeur Layton. Un Américain soupçonné d'avoir acheté et conduit un véhicule piégé à Times Square a été arrêté alors qu'il tentait de fuir les États-Unis.

Vendredi 6 mai

Flash rugbystique : le Racing Metro bat Clermont en match de barrages. Mindscape présente son MMO Horse Star, dans lequel votre pauvre petit cousin pourra devenir un cavalier hors pair. Ce même petit cousin a jusqu'au mois d'octobre, date de sortie estimée de ce meuporg ô combien prometteur, pour quitter le pays et se réfugier dans le cratère d'un volcan islandais. La bourse s'affole. Les places européennes chutent : Paris perd 4,60 %, Francfort 3,27 %, Madrid 3,28 % et Londres 2,62 %. En dépit de la morosité ambiante, Ubisoft officialise le développement de Tom Clancy's H.A.W.X. 2 et de Assassin's Creed : Brotherhood. Ouf. Nous sommes sauvés ! Au Chili, le gouvernement a provoqué la colère des restaurateurs après avoir susurré l'idée de créer un impôt sur la malbouffe. La même source un peu douteuse (que je tairai pour que mes informations restent fraîches quand vous lirez ces lignes) nous raconte qu'en Indonésie, un homme de 70 ans a écopé d'une peine de prison pour avoir dit aux autorités qu'il s'était rendu plusieurs fois au Paradis. Au Paradis, Deez y est peut-être aussi. Depuis qu'il a participé à un débat sur les jeux vidéo et univers équestres, Deez n'est pas revenu à la rédac. Wade McGilberry, comptable en Alabama, remporte la somme d'un million de dollars suite à un concours sur MLB 2K10, la simu de baseball estampillé Take-Two. Tu vois chérie, quand je te disais qu'il fallait que je termine ma partie de League of Legends hier soir…
Je serai célibataire avant d'être riche, tu dis ? Ah, bon…



Mercredi 12 mai

À Nantes, 9000 personnes vont se réunir ce soir pour un apéro géant annoncé sur Facebook… qui va mal se terminer. Battlefield 1943 vient de dépasser la barre du 1,5 million de téléchargements sur Xbox 360 et PS3. Il ne devait pas sortir sur PC tantôt ce jeu ? Electronic Arts toujours, nous annonce que 5 millions de boîtes de Battlefield : Bad Company 2 se sont écoulées. Le 63e Festival International du film de Cannes commence. Enquête initiée par **Newzoo/Games-industry.com** avec la coopération de TNS, intitulée Games Market Report : en 2009, les Français ont dépensé 3,57 milliards d'euros dans les softwares, dont 19 % de cette somme dans les jeux PC (contre 38 % en Allemagne). Le Guinness des Records vient de décerner le titre du vagin le plus fort du monde à une Russe de 42 ans, Tatiana Kozhevnikova (une vidéo tourne sur le net pour les amateurs). Un énigmatique « Coming Soon » orne depuis peu le site officiel du on-le-croyait-mort-This-is-Vegas **www.thisisvegasgame.com**. T'en penses quoi, Savon ? Savon ? Saaaavon ? « Désolé, je t'entendais pas, j'étais assourdi par les vibrations de ma propre bogossitude ».

Mercredi 19 mai

Lucky, après quelques verres au Chilien hier soir, à propos d'une copine à sa copine (malheureusement, pour le bien de son couple, je dois taire son nom) : « Elle a une haleine à décimer l'Afrique ». L'excellent Diablo-like Torchlight dépasse les 500 000 ventes, nous dit son développeur, Runic Games. Ubisoft se sent prêt à emboîter le pas d'Electronic Arts concernant le $10 Project (voir Pour ou Contre Joystick 229). Mais c'est THQ qui dégaine le premier avec UFC Undisputed 2010 et un système de coupon ; les joueurs qui achèteront le jeu d'occasion, avec un coupon déjà utilisé, devront payer 3,99 euros pour avoir accès aux services communautaires. Ce qui a immédiatement fait dire à Savon, de rage, à un collègue abondamment chevelu : « Si tu fixais une lame au bout de ta queue-de-cheval, tu pourrais t'en faire une arme mortelle ». Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier ne verra pas le jour avant début 2011.

Jeudi 20 mai 2010

Savonfou nous harcèle pour prendre des photos de nous dans des positions et accoutrements absolument honteux. A-t-on vraiment mérité ça ? Le torchon brûle entre Lance Armstrong et Floyd Landis. Ce dernier, vainqueur du Tour de France 2006 (déchu depuis), avoue s'être dopé (alors qu'il avait toujours nié en bloc), et charge Lance Armstrong par la même occasion, son ancien leader. Ubisoft Montpellier sur un nouveau RTS « based on the theme of Nature » ? C'est le scoop sorti sur Superannuation **http://supererogatory.tumblr.com/post/617531222/undisclosed-innovative-rts-simulation-game-at** et un peu partout sur la toile quelques minutes après. Fusillade ce matin sur les autoroutes A86 et A4. Une policière municipale décédée. « Nous aimerions que la PS3 soit plus ouverte comme un Mac que fermée comme un GameCube ». La pique est de Gabe Newell de chez Valve, apparemment pas prêt à partager son talent avec les messieurs de chez Sony. D'ailleurs Bruno (de chez JVN), on dit un ou une GameCube ? « Un. Mais chacun à sa version, d'où cette fameuse discussion : la Gameboy a-t-elle des couilles ? ».
Bonne question…

SUNDIN

TIM WILLITS, co-fondateur et lead designer d'Id Software, est l'un des hommes sans lesquels le studio n'aurait certainement pas la bonne réputation (méritée) qui est la sienne.

« UNE ÉQUIPE TRAVAILLE EXCLUSIVEMENT SUR LE MULTIJOUEUR. »

LA RAGE AU VENTRE !

Chaque jeu Id Software est une petite révolution ! Alors, lorsque nous avons l'occasion d'interviewer **Tim Willits - l'un des fondateurs du studio -** à propos de Rage, les révélations ne manquent pas !

JOYSTICK : ***Cela fait maintenant plusieurs années qu'Id Software n'avait plus réalisé de jeux sur PC. Pourquoi cela ?***
Tim Willits : Nous avons toujours eu pour volonté de rester une petite équipe. Et comme John (Carmack) développe chaque nouvelle technologie à partir de zéro, cela prend plusieurs années. Et, justement, comme nous sommes une petite équipe, nous pouvons prendre notre temps et travailler avec d'autres partenaires durant le développement de ces nouvelles technologies. Mais rassurez-vous, nous avons une autre équipe qui travaille actuellement sur Doom 4 et, croyez-moi, il ne devrait pas sortir très longtemps après Rage, selon les critères Id, du moins…

JOYSTICK : ***Jusqu'à présent, vous avez toujours supporté les communautés et les créateurs de mods. Mais nous avons lu que vous comptiez arrêter ce support pour Rage.***
T. W. : Nous continuerons de supporter les créations de la communautés mais comme nos outils sont de plus en plus complexes, il sera beaucoup plus difficile de réaliser une carte complète. Néanmoins, les utilisateurs pourront modifier le gameplay et utiliser la carte existante, en attendant que des malades arrivent avec des cartes originales.

JOYSTICK : ***Revenons au jeu en lui-même. Pouvez-vous nous expliquer comment fonctionne le système économique du jeu ?***
T. W. : Il y a des choses que vous pouvez acheter comme des armes, des munitions, des medi-packs… Car, bien que votre énergie se régénère automatiquement, les medi-packs permettent de se soigner instantanément. Mais le plus gros de votre argent passera dans la réparation de votre voiture qui sera, régulièrement, hors d'usage.

JOYSTICK : ***Vous nous avez expliqué que les joueurs pourront pratiquer « l'artisanat ». Mais quels types d'objets seront réalisables et comment cela fonctionnera-t-il ? Y aura-t-il des aptitudes particulières comme dans les MMO ?***
T. W. : Non, il suffira d'avoir la recette ou le schéma et les bons ingrédients, et vous pourrez construire votre objet où que vous soyez. Nous avions pensé pendant un moment utiliser un système de skills mais cela aurait diminué l'aspect action du jeu. Donc, nous avons décidé de laisser les joueurs libres de leurs choix et de leur façon de jouer. Vous pourrez, par exemple, construire des drones ou des tourelles pour vous assister durant les combats.

JOYSTICK : ***Justement, comment cela se passe-t-il pour ce type d'éléments (tourelles portatives, drones) ? Sont-ils à usage unique ou, au contraire, peuvent-ils être utilisés indéfiniment ?***
T. W. : Tant qu'ils ne subissent pas de dégât, vous pourrez les récupérer ! En revanche, s'ils sont endommagés, vous ne récupérerez que quelques éléments qui vous permettront de les reconstruire rapidement.

JOYSTICK : ***Une fois abattus, les ennemis laisseront-ils du loot ? Si oui, s'agira-t-il d'armes, parfois spéciales, ou simplement de pièces pour le craft ?***
T. W. : Oui, les ennemis laisseront du loot. Souvent il s'agira d'armes, parfois uniques. Dans d'autres cas, vous trouverez des objets ou des éléments pour le craft. Mais les plus précieux seront les minéraux énergétiques. Ces derniers auront une grande valeur car ils seront utilisés par le gouvernement et coûteront une véritable fortune, par rapport au reste. Du coup, si vous en trouvez, ce sera la fête !

JOYSTICK : ***Rage semble avoir été pensé pour la coopération… mais, pour l'instant, vous n'avez rien annoncé dans ce sens. Nous ne vous demanderons pas si vous comptez l'implémenter mais pourquoi vous ne l'avez pas fait dès le début du développement ?***
T. W. : Il y une équipe qui travaille exclusivement sur le multijoueur de Rage. Ils essayent différents modes de jeu, différentes options. Bien évidemment, le mode coopération en fait partie. Il ne sera pas possible de jouer entièrement la campagne solo en coopération mais il y aura clairement des éléments jouables dans ce mode de jeu. En revanche, nous n'annoncerons rien de précis tant que nous ne serons pas totalement satisfaits du résultat. Car une fois que nous trouvons un mode amusant, nous travaillons longtemps à le rendre aussi bon que possible et, en attendant, nous gardons le silence.

JOYSTICK : ***L'Id Tech 5 est pensé pour être multiplateforme mais pensez-vous qu'il supportera la prochaine génération de jeu ?***
T. W. : John a toujours l'avenir en tête en développant l'Id Tech 5. Et bien que nous ne connaissions pas encore les possibilités des prochaines machines, PC ou consoles, nous sommes confiants sur le fait que notre moteur sera encore capable d'impressionner les joueurs. La preuve, c'est que certains de nos moteurs sont encore utilisés par des jeux à succès comme Modern Warfare 2.

JOYSTICK : ***Une dernière question : y aura-t-il des musiques de Nine Inch Nail ?***
T. W. : Malheureusement non, mais nous sommes toujours des fans de Trent Ranor.

DEATH POTE

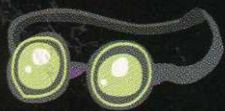
HOMOPÉCÉISTE NIVEAU: 3



GLORIEUX CASQUE DE TEF-ÄL ANTI-CONTRÔLE MENTAL ALIEN



MASQUE EN LATEX CONTRE LES MORSURES DE POULES



LUNETTES 4D DE VISION DE NUIT MÊME LE JOUR



POTION ÉNERGISANTE RED BULOT AU VRAI SANG DE BULOT CONCENTRÉ



BÂTON TESLA RÉPULSIF POUR AMIS ORGANIQUES



EPAULIÈRES BRIK-O-RAMA CONTRE LES CHAUVES SOURIS





CEINTURE DE MAINTIEN ABDOMINAL À L'ÉPREUVE DU KÉBAB



GANT MAPAH DU CLIC ULTIME ANTI-DÉSQUAMATION



CALEÇON TROASSUIS EN KEVLAR AUTONETTOYANT



BOTTES EN PLASTIQUE JAUNE PARCE QUE JAUNE ÇA FAIT JOLI

DEVENEZ HOMO PÉCÉISTE

Dormir, manger, travailler... Sommes-nous donc condamnés à ne profiter que d'une petite partie de ce que le jeu vidéo a à nous offrir ? NON ! Joystick vous invite à suivre à la lettre cette série de fiches conseils pour ne plus perdre une nanoseconde à faire autre chose que jouer.

1 AU TEMPS POUR MOI

Quand on veut consacrer sa vie au gaming, la ressource la plus rare de la planète n'est pas le Tiberium, mais le temps.

Vous ne vous en rendez sans doute pas compte, mais les conventions sociales vous font perdre chaque jour de précieuses heures. Un temps qui pourrait être plus intelligemment utilisé à explorer toutes les subtilités scénaristiques de Softporn Adventure. Premier gouffre de temps libre à refermer : le travail bien sûr. Il y aura toujours dans ce bas monde des gens pour vous dire qu'un boulot est indispensable pour vous permettre de vivre décemment. Raisonnement d'un autre âge ! Le RSA mis en place par ce gros Geek de Martin Hirsch (il aurait le troisième score français à Macadam Bumper) permet à tout un chacun de rester sur son écran toute la sainte journée. Évidemment cela impose une certaine remise en question de votre mode de vie que vous ne serez peut-être pas prêt à mettre en œuvre. Dans ce cas n'hésitez pas à vous référer à notre Fiche « jouer au boulot » pour limiter la casse. En attendant, traitons d'une autre activité dangereusement chronophage : l'hygiène personnelle.

Retirer ses vêtements, se doucher, remettre ses vêtements, quand il ne faut carrément pas en choisir d'autres. Une succession interminable de tâches répétitives et aliénantes qui peut être simplifiée de façon radicale en appliquant cette simple consigne : lavez-vous tout habillés ! Vous ferez d'une pierre deux coups en nettoyant en même temps vos frusques, tout en leur donnant un effet froissé très tendance.

Enfin, il existe une dernière astuce que nous ne saurions conseiller qu'à ceux d'entre vous qui ont su faire une croix sur toutes leurs interactions sociales (les petits veinards) : ne vous lavez plus, grattez-vous !

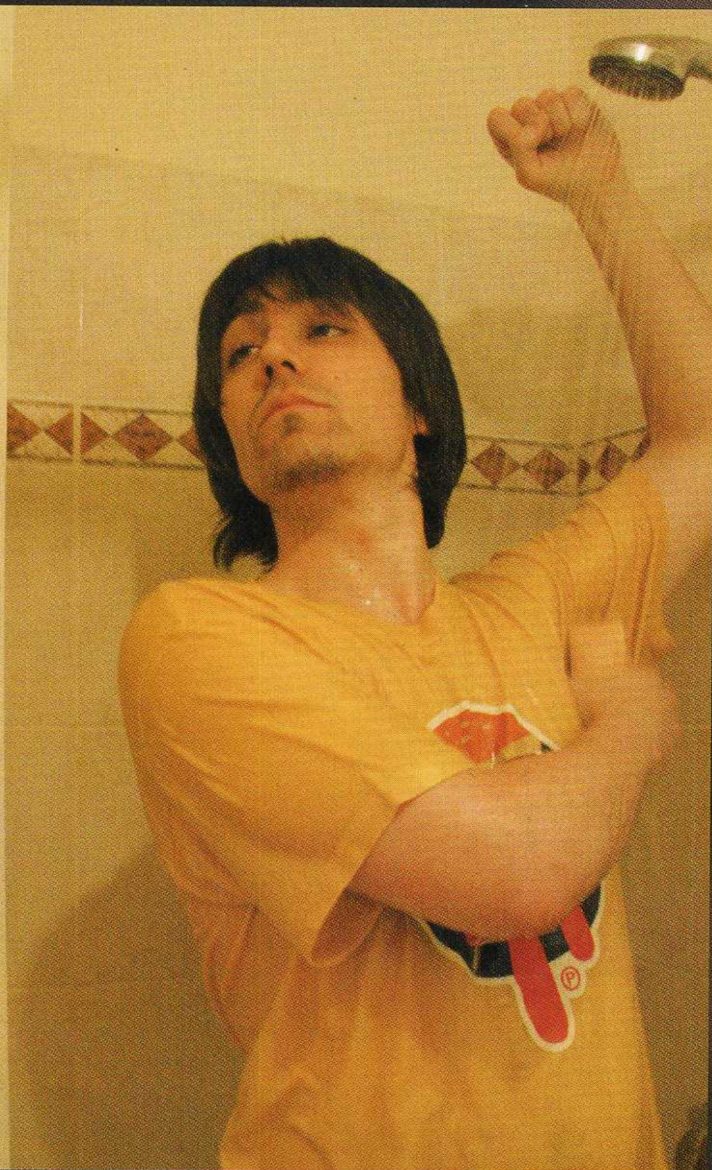
NOTES DE FRAIS

Vous n'imaginez pas ce qu'il nous en a coûté pour constituer ce dossier. En cessant toute activité hygiénique, Sundin est désormais en unité de soin dermatologique intense isolé du reste du monde par une armée de diététiciens employés à essayer de le faire passer sous la barre des 110 kilogrammes. La bonne nouvelle, c'est que Universal est aussi à son chevet pour le supplier de reprendre le rôle du Baron Vladimir Harkonnen dans le prochain remake de Dune. De leurs côtés, les mariages de Kracoukas et de Death Pote n'ont pas résisté à l'application stricte et brutale de la fiche N°3. Quant à Savonfou, sa maladroite tentative de se servir d'un balai comme soutien dorsal s'est terminée dans la douleur et l'humiliation, mais la décence nous interdit de vous en parler sans risquer le sigle 18+. Ayez donc une pensée émue pour nous au moment d'attaquer ce dossier.

2 L'ARGENT, LE NERF DE LA GAME

Consacrer son temps aux jeux vidéo signifie pratiquer intensivement une activité fort coûteuse tout en se privant des moyens de la financer. Une situation paradoxale, mais pas insoluble.

Règle de base : pas besoin de gagner sa vie si elle ne vaut plus grand-chose. Commencez donc par économiser au-delà du raisonnable. Le bon plan testé et approuvé par Lucky pendant ce que les historiens ont appelé « La Grande Crise Matrimoniale de 2002 » consiste à vivre dans les combles d'un Mac Donald's pour profiter de leur Wi-Fi et de leur surplus de Potatoes. Mine de rien, cela lui a permis d'être le quatrième joueur du serveur à avoir un perso level 80 à WOW. Il aurait même pu être premier sans l'intervention des vigiles de Rosny 2. Pour vous procurer des jeux « apachers », les gammes Budget sont là. Il existe aussi quelques bons plans pour obtenir des jeux gratuits comme acheter Joystick tous les mois (ce n'est qu'un exemple pioché au hasard bien entendu). Le vrai problème commence si en plus de jouer tout le temps, vous souhaitez jouer à des jeux récents. Là, il va falloir buffer votre ingéniosité. Rien ne vous interdit, dans ce cas, de gagner de l'argent sans trop vous fouler, en misant sur la combinaison d'internet et de la crédulité de vos contemporains. Inventez une maladie génétique, appelons ça le syndrome du Farmer Chinois, qui oblige le malade à rester le plus longtemps devant son écran de PC, pour endiguer des attaques autoimmunes de son épiderme facial. Créez une page sur Wikipedia, et dans la foulée, bloguez votre difficile quotidien de malade. Vous n'avez plus qu'à ouvrir un compte Paypal pour les dons. Cela rique de vous prendre pas mal de temps mais ne vous découragez pas, si Crozemarie a pu le faire, vous aussi. Pour les plus acharnés d'entre vous, et pour ceux qui ne manient pas bien WordPress, vous pouvez toujours vous constituer une réserve monétaire en vendant vos jambes. Grâce à nous, elles ne vous serviront bientôt plus à grand-chose...



Et hop ! Je viens encore de gagner 20 minutes, je suis un génie !



Chéri, tu surveilles le gamin ? Euh oui, il joue.



Jouer au travail : soyez discret ou votre boîte économisera des indemnités de licenciement.

3 PAS D'AMIS, PAS DE PROBLÈMES

Ils vous veulent du bien mais par leur seule existence, ils retardent votre progression dans la Terre du Milieu. Vos proches constituent une variable avec laquelle un no life doit se montrer intraitable.

Les amis et la famille peuvent aussi bien vous aider à bâtir votre petit paradis sur Terre que constituer les pierres qui pavent votre enfer personnel. Premier cas de figure, ils figurent tous parmi vos amis sur Steam ou Xfire et partagent la même bibliothèque de jeu. Dans ce cas, ne changez rien, vous êtes le plus heureux des gamers. Deuxième cas de figure, plus probable, vos amis sont des sportifs, votre femme aime les balades en forêt, et le reste de votre famille ne souhaite pas vous voir en dehors de l'interminable déjeuner du dimanche. Dans ce cas, c'est un sacré chantier qui s'ouvre à vous. Par chance, les réseaux sociaux vous ont mâché le travail. Pourquoi se prendre le chou à se rendre à un anniversaire IRL quand un message sur le mur de l'intéressé fait tout aussi bien l'affaire. Cela ne prendra qu'une minute et vous pourrez, un petit alt Tab plus tard, reprendre le cours de vos activités. Attention cependant, s'il s'agit de votre tendre moitié, ajoutez tout de même un petit Gift, histoire de lui prouver que vous n'êtes pas totalement insensible. Attardons-nous un peu sur le cas de votre conjoint(e). Vous serez sans doute tenté de vous en séparer purement et simplement, et cela afin de vous débarrasser de son incompréhension vis-à-vis de votre légitime fringale de jeu vidéo. Cela constitue une erreur gravissime. Songez en effet au temps que vous pouvez économiser en lui confiant tout un tas de tâches rébarbatives : courses, cuisine, entretien ménager et j'en passe et des pires. L'astuce va donc ici consister à convaincre l'intéressée de l'importance de son investissement dans votre épanouissement. Pour cela, il n'y a pas 36 solutions : tout passe par le dialogue. Insister avec une mauvaise foi d'homme politique russe sur l'aspect capital de sa mission d'assistant de vie. Vous verrez qu'à force il ou elle finira par vous remercier de lui donner la chance de se montrer aussi utile.

4 MON FILS CE SALAUD

L'enfant n'est pas seulement un don du ciel. Il est aussi le pire aspirateur à temps libre que la terre ait jamais porté. Les solutions existent, mais aurez-vous le courage de les appliquer ?

Bon... Autant être franc et direct : cet événement que beaucoup décrivent comme une bénédiction risque bien de sonner le glas de votre vie de gamer. Bien sûr, l'adorable garnement veillera à cacher son jeu durant les dix premiers mois de sa vie, et limitera son activité au strict minimum : manger, dormir et remplir sa couche. Une sorte de tube digestif avec deux bras et deux jambes. En revanche, passé ce laps de temps que l'on pourrait qualifier de calme avant la tempête (d'une bonne vingtaine d'années !), ce sera l'aventure avec un grand A. Peut-être hériterez-vous d'un modèle « douceur et lumière » qui ne tentera pas d'écouter ses tranches de gruyère sur votre lecteur Blu-ray, mais globalement, ils répondent tous à ce grand principe universel : « Tout objet n'existe que pour être brisé/mâchouillé/découpé ». Et c'est valable pour les composants d'ordinateurs, les DVD, les tapis de souris... La liste est infinie ! Aussi, devant une telle menace, il faut mettre au point une nouvelle stratégie en matière de répartition de l'espace vital. Soyez ferme, et virez femme(s) et enfant dans le salon, de manière à pouvoir vous aménager un sanctuaire sur les vestiges de votre ancienne chambrée. N'oubliez pas de prévoir un cadenas ou une serrure à codes sur la porte, et un passe-plat au cas où votre moitié (en supposant qu'elle soit encore là, ce qui est loin d'être une certitude) accepterait de continuer à cuisiner pour vous. Vous vous croyez sauvé ? Héhéhé... Naïf que vous êtes ! L'enfant est fourbe, et il pourrait fort bien réussir à traverser vos premières défenses... Aussi n'hésitez pas à ajouter quelques pièges de bon aloi à votre forteresse : électrifier le boîtier du PC, installer des tapettes à souris ou de la mort-aux-rats derrière les rangées de DVD. En revanche, évitez les mines ! Les dommages collatéraux et les frais d'hôpitaux vous feront regretter le mal que vous vous serez donné pour les poser. Et comme nous ne sommes pas des bêtes, on réservera quelques minutes, allez, une dizaine, soyons bons princes, pour remplir notre office de père : aller le coucher. À retenir : le coup de la photo au-dessus de son lit, pour éviter que, plus tard, il vous prenne pour un cambrioleur ou l'homme de ménage. Certes, ces conseils vous barreront à jamais la voie du titre de père de l'année, mais soyons pragmatiques : cette distinction ne vous aidera pas à décrocher l'achievement ultime sur Modern Warfare 2. Et puis qui sait... Plus tard peut-être, quand l'enfant aura grandi, vous pourrez l'intégrer à votre passion dévorante et faire de lui le digne fils de son père. Vous voyez ? C'est tout moi, ça... Un jour, mon sentimentalisme me perdra.

5 LE SOMMEIL NUIT

Nous dormons en moyenne un peu plus de 22 ans dans une vie. Le temps de finir les Elder Scroll.

Le temps passé à dormir constitue l'ultime frontière des pionniers du gaming total. Dans ce cas précis, c'est votre propre biorythme qu'il va falloir convaincre que les temps ont changé et que l'heure n'est plus à se vautrer toutes les nuits dans un lit que, de toute façon, vous avez renoncé à changer (cf. fiche 3). Un dialogue qui s'annonce tout sauf gagné d'avance. À l'image du pape allemand ou du terroriste fanatique, on ne peut pas discuter posément avec un biorythme endoctriné par des millénaires de confortable rythme circadien. La seule parole qu'il comprenne, c'est le coup de mélange Red Bull/Gatorade/Café Grand-Mère sur le coin de la tronche. Pour les plus traditionalistes, une peu de scotch pour maintenir les paupières ouvertes fera très bien l'affaire. Plus techniques, les méthodes d'interrogatoire de pointe de l'armée américaine peuvent se révéler une précieuse source d'inspiration : installer une lampe clignotante de 8 000 watts au-dessus de votre PC, et passez-vous en boucle et à fond Through the Fire and Flames de DragonForce. Le service juridique du journal m'impose toutefois d'assortir cette fiche de l'avertissement suivant : au bout de quelques années de ce régime, il se peut que vous éprouviez des difficultés à vous concentrer, à conserver votre équilibre, à vous rappeler votre nom, à vous nourrir sans aide extérieure, voire à lutter contre des pulsions autodestructrices.



Pour éviter de partir trop souvent à la chasse, une seule solution : le stockage.


Clope, Coca, Scotch sur les yeux et mental d'acier : je suis prêt !


Elle finira bien par comprendre.

EFFETS SECONDAIRES

L'évolution est une belle crevure, alors que nous modifions à toute vapeur nos habitudes de joueur, elle ne juge pas bon de nous doter d'un corps capable de supporter pareils changements. Il en résulte un certain nombre de désagréments qui peuvent faire leur apparition si vous jouez plus de 22 heures par jour : brûlures rétiniennes, impuissance passagère ou permanente, dégénérescence des muscles squelettiques, incontinence, pertes de poids (ou empattement excessif, c'est selon), production accélérée de sébum, scorbut, astigmatisme, paranoïa, désordres neurologiques, tremblements, hallucinations, éruptions cutanées, saignements des gencives, démangeaisons, mycoses, enfin bref rien d'insurmontable pour des petits gars motivés comme vous.

6 JOUER AU BOULOT

« Encore une bonne journée de boulot », s'exclame le travailleur besogneux. Pendant ce temps, le gamer, lui, pleure des larmes de sang sur son clavier en voyant ces heures de jeu qu'il ne rattrapera jamais. Vie injuste !

Avoir un travail signifie-t-il pour autant arrêter de jouer ? Pas forcément, si vous acceptez de vous asseoir sans vergogne sur le peu de conscience professionnelle que vous pourriez encore avoir. La preuve avec ce premier geste du matin qui devra devenir comme une seconde nature : vérifier que votre chef est bien là aujourd'hui. Un RTT ? Une semaine à Bali ? Dans ce cas, aucune hésitation : vous posez une veste sur votre chaise pour bien signaler votre présence, et vous vous cassez comme un prince, direction la maison et une bonne journée de farmage. S'il est là, malheureusement, il va falloir ruser, et une tasse de café bien serrée va vous y aider. Certes, ce breuvage noir ne vaut pas la douce fraîcheur du mojito, mais elle a cette propriété d'être un laxatif plutôt efficace ! Conséquence logique : vous multiplierez les escapades aux toilettes… Et les sessions de jeu. Une belle manière de joindre l'utile à l'agréable. Attention toutefois ! Un matériel portable et discret est obligatoire ! Si vous vous barrez aux chiottes avec votre PC de bureau sous le bras, vous allez forcément éveiller les soupçons ! Et je ne parle même pas des rallonges électriques que vous allez devoir tirer jusqu'à votre nouvelle tanière ! Non, vraiment, pour vivre heureux en amour comme en jeu, vivons cachés !

Oups ! Mais comme le temps passe quand on s'amuse ! Voilà qu'arrive la pause-déjeuner et ses montagnes de discussions insipides sur le prochain éliminé de Koh-Lanta ou le dernier dossier à boucler. Une fatalité ? Bien sûr que non ! Le distributeur du rez-de-chaussée vous délivrera un succulent sandwich au bon goût de plastique usagé ! Trois minutes vous suffiront pour l'engloutir, ce qui vous laissera une bonne heure pour vous adonner à votre FPS préféré ! Autre conseil, préventif, celui-là : n'hésitez pas à multiplier par trois ou quatre le temps escompté pour n'importe quelle tâche ! Votre ratio Temps de travail/Temps de jeu n'en sera que meilleur. Enfin, si pour des raisons d'ego (sombre idiot !) ou pratiques (sombre maladroit !), vous n'avez pas réussi à suivre un seul de ces conseils éclairés, alors la solution de la dernière chance : démissionnez, et prenez la place de Lucky à la rédac ! Tel le Jack Bauer moyen, cet homme a fait le choix audacieux de rédiger toutes ses pages pendant les 24 dernières heures de bouclage, réservant le reste de son temps de travail à LOLer comme un porc ! (ndSundin : pour un résultat assez peu glorieux, soit dit en passant). Attention toutefois ! Le bougre est dur à la négociation. Pensez à vous équiper d'une batte de base-ball le jour de votre entretien, histoire de bien briser la glace.

7 MANGER BIEN, MANGER BIO, MANGER ZORG

Un e-sportif, c'est un sportif normal mais avec un regard fou, un teint blafard et une musculature atrophiée... qu'il faut quand même nourrir.

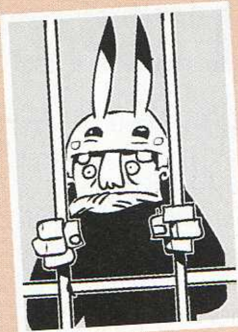
Si jusqu'ici vous avez scrupuleusement suivi nos conseils, vous devez en être arrivé à un tel stade larvaire que vos besoins énergétiques ne doivent pas dépasser ceux d'une ampoule basse consommation. Pour parvenir à maintenir vos performances, il convient toutefois de continuer à vous nourrir. Pour cela, il existe un indéfectible et fidèle soutien qui sponsorise littéralement toutes les salles de réseau et toutes les LAN parties de France et de Navarre, j'ai nommé « Le Big Mac » ! Cet aliment authentique et succulent (hum) concentre toutes les qualités que l'on est en droit d'exiger : complet, compact et suffisamment nourrissant pour que vous puissiez vous contenter d'en prendre un toutes les 16 heures, afin de fournir les 800 calories que vous dépenserez dans le même temps en maniant votre souris. Est-il possible de se nourrir encore moins ? Nous répondons oui sans hésitation. Pour cela, il vous faudra réduire encore vos dépenses énergétiques. Vous pouvez par exemple vous attacher un manche à balai en divers endroits du dos, et ce afin de ne pas solliciter les muscles qui vous permettent de vous tenir droit. L'avenir permettra peut-être via la domotique de vous passer de certaines actions supplémentaires. Vivement le réfrigérateur lanceur de canettes ou un drone dépoussiéreur d'alimentation !

Renaud Napudvie en dépôt de bilan



Son Bac dans une main et un clavier dans l'autre, Renaud Napudvie avait un rêve : rassembler autour de lui une assemblée de joueurs chevronnés et leur taxer du blé pour joindre l'utile à l'agréable. On est au début des années 2000, et ce genre de concept a alors un nom : la salle de réseau. Investissant l'intégralité des économies familiales, il acquiert un local et une quinzaine d'ordinateurs. Le succès est immédiat ! Comme autant de fourmis fuyant la lumière du jour, les gamers accourent passer leurs nuits dans son établissement où il mène une vie de jeune entrepreneur heureux, dormant sous son bureau pour économiser en logement. Mais le bonheur fut de courte durée. Les ennuis commencèrent quand il se prit de passion pour Dark Age of Camelot, et ne leva même plus les yeux de son raid en cours quand entrait ou sortait un client. Il devint vite de notoriété public que son café internet était devenu le rendez-vous incontournable de tous les rapaces de Paris qui souhaitaient surfer gratuitement, voire se trouver un nouveau moniteur.

Jean-Frédéric Malbarré en attendant la conditionnelle



Une révélation a frappé Jean-Frédéric Malbarré le jour de son trentième anniversaire. Autour de lui, ses amis se mariaient et procréaient les uns après les autres. Le temps qu'il passait en leur compagnie résonnait de discussions sur le prix d'une maison de campagne et de commentaires sur le dernier scude de Norah Jones. Bref son entourage était devenu adulte, et le jeu vidéo ne faisait plus partie de leurs préoccupations, il était donc temps d'en changer. Mais comment et où trouver des compagnons qui ne se laissent pas distraire par des problèmes de plan de carrière et de hausse de l'immobilier ? Réponse : chez les moins de 18 ans bien sûr. Arpentant les serveurs de WOW, les forums sur les Pokemon et autre Ankama Convention, Jean-Frédéric parvint à se faire plein de potes trop lolxptdr avec qui il pouvait parler de jeu vidéo, et rien que de jeu vidéo. Tout allait bien jusqu'à ce funeste jour de décembre 2009, où ses visites répétées sur poneyvallee.com ont fini par attirer l'attention de la Brigade des Mœurs. Il purge actuellement une peine de 6 ans pour pédophilie aggravée.

Maurice-André Lucky en attendant la canonisation



Alors lui, c'est le joueur ultime qui a tout compris, il a fait du jeu vidéo son moyen d'ascension sociale. Parti de moins que rien, il a entamé sa carrière à 18 ans comme simple étudiant en Lettres gagnant misérablement de quoi payer ses extensions d'Everquest en triant des colis postaux. Les temps sont durs, mais à force de courage, de ténacité et surtout d'articles mêlant la subtilité du style à la pertinence du propos, il est devenu le rédacteur cultissime adulé par les fans d'un magazine de jeux vidéo dont nous tairons le nom par pudeur. Une sorte de prophète qui est aimé même des caricaturistes. Il est aimé des femmes, jalousé des hommes, et le plus beau, c'est qu'il passe 23 heures par jour à jouer aux softs les plus fabuleux du moment, et qu'il a trouvé un employeur prêt à le payer pour ça. Quelle classe ! Un exemple à suivre pour chacun d'entre nous. Ceci dit, ne rêvez pas les jeunes. Des Lucky, il y en a un par génération, et ce coup-ci, c'est celui qui réside en son somptueux château de 7 m² à Noisy le Grand.

Opinion

PAR SUNDIN

En avant toute !

Ce mois-ci est magique : le soleil s'est décidé à sortir, Roland-Garros vient de commencer et la rubrique Test est pleine comme l'estomac de Lucky un soir de Chilien. RPG, Courses auto et moto, Aventure, Action, il y en aura pour tous les goûts, et même pour les mauvais. Je ne peux à ce propos m'empêcher de toucher deux mots sur le studio Obsidian, qui nous a particulièrement déçus : Alpha Protocol est très loin des exigences auxquelles un gamer averti peut prétendre (en d'autres termes, c'est un peu moisi) quand Fallout New Vegas a pris en quelques mois à peine un sacré coup de vieux. On commence à s'y habituer, il faut chercher les expériences les plus fraîches dans les productions les plus modestes : le Sam & Max du mois est dantesque, Les Mésaventures de P.B. Winterbottom vous rappelleront au déjà culte Braid et s'il en faut encore, Plantes contre Zombies saura vous faire oublier pour quelques jours le concept étrange de vie sociale. C'est votre copine (ou copain) qui va être contente !



Éditeur Telltale Games - **Développeur** Telltale Games - **Prix** 20 euros

SAM & MAX : SAISON 2 AU-DELÀ DU TEMPS ET DE L'ESPACE

Ceux pour qui la langue anglaise se résume à « my name is Steve » et « Brian is in the kitchen » peuvent se réjouir. Avec cette édition complète de la Saison 2 de Sam & Max sur notre sol, ils vont pouvoir enfin comprendre l'humour ravageur des deux détectives barrés qui font le bonheur de Lucky depuis maintenant plusieurs années. Alors certes, les férus de la licence auront remarqué que notre pays a toujours un peu de retard à l'allumage (on teste le second épisode de la saison 3 dans les pages qui suivent), il n'empêche que c'est une excellente initiative de la part de Namco Bandai. On l'a beaucoup rabâché, on a rarement fait mieux en termes d'humour ces dernières années : comique de situations, personnages déjantés, énigmes tordues à souhait, difficile de ne pas tomber amoureux du point & click de Telltale. Encore plus pour 20 petits euros.



DEATH POTE

À croire qu'avec le beau temps, l'équipe a repris du poil de la bête. Tout le monde me harcèle pour que je complète tel papier, écrive tel article... À ce rythme-là, je ne vais plus pouvoir fouetter personne...

JEU DU MOMENT : Essayer de me repérer à Shanghai
JEU ATTENDU : Réussir à revenir de Shanghai



SUNDIN

En fan de rugby que je suis, je tiens à saluer la victoire du Stade Toulousain en Coupe d'Europe. Une victoire qui m'a néanmoins fait bien mal à la tête puisque je suis allé la fêter chez le Chilien.

JEU DU MOMENT : Plantes contre Zombies
JEU ATTENDU : Diablo III



LUCKY

Pour le bien de la rédaction et la paix des ménages, nous recherchons actuellement une jeune femme, patiente et si possible sourde, pour garder le sympathique mais envahissant Savonfou. Baillonneurs professionnels acceptés.

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Bêta-test de Cataclysm



TWO WORLDS 2 60
Le printemps signe le retour des RPG et notamment celui de Reality Pump.



HEROES OF NEWERTH 66
DotA accuse le coup et League of Legends est pour les kikoo ? Essayez donc Heroes of Newerth.



SPLIT/SECOND VELOCITY 68
Avec Blur, le jeu de Disney concourt pour le jeu de caisses le plus fun du mois.

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- League of Legends
2- Warhammer 40.000 : Dawn of War II
3- Empire Total War

RPG

1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The Dark Eye
3- Risen

MMORPG

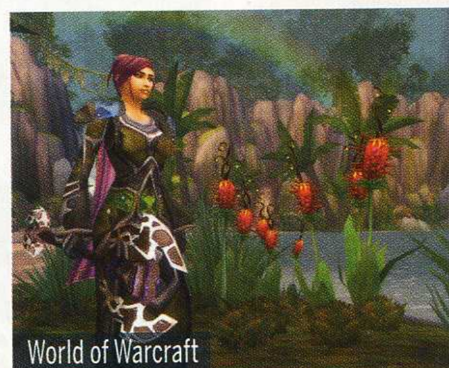
1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion



League of Legends


Left 4 Dead 2


Dragon Age Origins


World of Warcraft



YAVIN

J'adore les jeux Rockstar. Ce que j'aime moins, c'est leur sale manie de nous sortir les versions PC six mois après les versions console. D'un autre côté, jouer au pad c'est quand même super pourri alors RDR attendra !

JEU DU MOMENT : Déménager
JEU ATTENDU : Red Dead Redemption



SAVONFOU

Gros investissement personnel ce mois-ci : j'ai dû en trois jours faire le maximum de photos loufoques de Sundin, Lucky et Kracou, pour remplir un dossier qui ne l'est pas moins. J'espère que le résultat vous plaira.

JEU DU MOMENT : Prendre des clichés humiliants
JEU ATTENDU : Faire chanter mes modèles



KRACOUKAS

Chère Zahia, mon anniv approche, et j'aimerais savoir si ma carte de journaliste me donne droit à des réductions tarifaires ? J'ai également quelques carnets de tickets resto en stock. Bien cordialement. Kracou.

JEU DU MOMENT : Split/Second Velocity
JEU ATTENDU : All Points Bulletin

Genre Action RPG/**Éditeur** Topware Interactive /**Développeur** Reality Pump / **Site** www.twoworlds2.com/fr/ **Sortie** Septembre 2010

TWO WORLDS II

DEUX MONDES AU CARRÉ

Question du jour : compte tenu des critiques mitigées de Two Worlds, que pouvait améliorer Reality Pump ces trois dernières années pour parvenir à faire mieux ? Élève Savonfou, vous avez deux pages pour développer et argumenter votre réponse, avec interdiction de copier sur Kracoukas.

Du premier Two Worlds, il n'y a pas grand-chose à dire : un scénario moyen et des quêtes moyennes servies par des graphismes moyens moins. Bref, l'average Joe par excellence du RPG fait par des Polack pour des joueurs teutons. Mais une récente présentation suivie d'une longue prise en main de son successeur m'a permis de constater les progrès accomplis en trois années de réflexion. Oubliez la solitude de l'aventurier perdu dans la pampa du premier épisode, on nous a promis et même juré que Two Worlds II serait vivant. En pratique, on constate en effet que les villes, plus étendues, sont désormais parcourues par des dizaines de badauds ainsi que par des gardes qui vous traiteront différemment en fonction d'un système de réputation. Si l'on vous gaule en train de tripatouiller toutes les serrures du quartier, on risque de ne pas vous faire crédit à la taverne du coin. En plus d'une foule de NPC à bousculer, les villes offriront un échantillon de l'architecture et de la mode vestimentaire de sa région : asiatique, égyptienne ou médiévale pour ce que j'en ai vu pour l'instant. Bien sûr, chaque région fournit aussi son lot d'armes et d'armures plus ou moins exotiques.

BÊTA



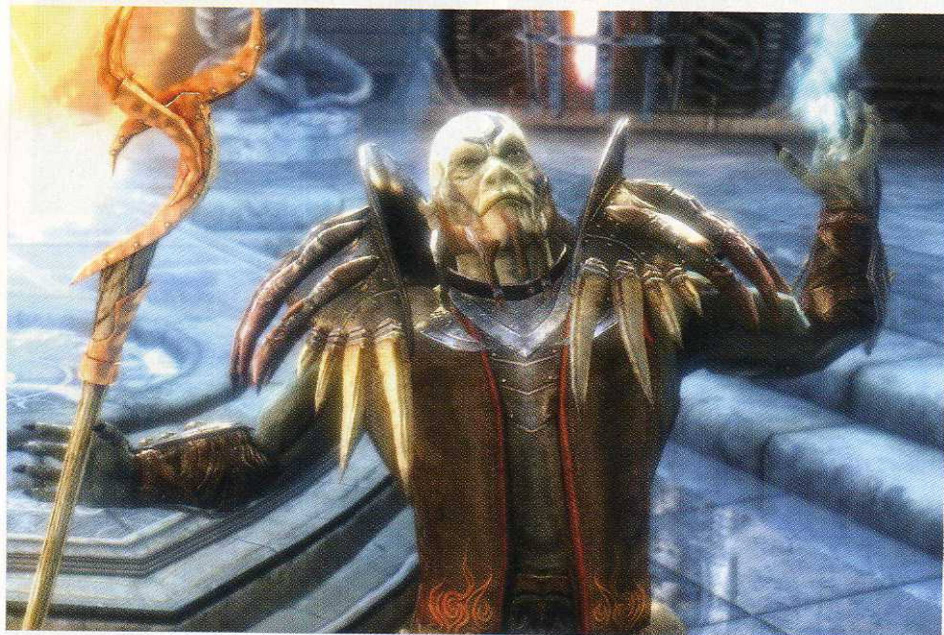
Plus riche, plus scénarisé et plus beau, Two Worlds II sera plus réussi que le premier, ce qui vaut mieux pour lui. La seule inconnue vient des contrôles très curieusement agencés dans cette première version du jeu.

UN MOTEUR TOUT EN GRACE

À l'écran, c'est un moteur maison, le GRACE Engine, qui mouline. L'ensemble est sobre et joli, avec des cut-scenes soignées mais il reste pas mal de boulot sur la motion capture pour que les personnages cessent de ressembler au Muppet Show. Les trois premiers des neuf chapitres de l'histoire (à peu près cinq heures sur les 15 à 20 prévues) se déroulent sur une île où le héros du premier épisode moisit dans les geôles de Gandohar (le badasse de Two Worlds). Cette première partie s'apparente à un long tutorial très dirigiste, avant que la compétence « navigation » ne vous permette de quitter ce fichu caillou pour gagner un vaste monde ouvert. Il s'agit en somme du concept que Final Fantasy XIII avait tenté (et échoué) mais servi par de meilleurs mécanismes que l'immonde mélasse kikoulol de Square Enix.

INCONTRÔLABLE

Lors des combats, la palette de mouvements disponibles pour le corps à corps est assez étendue, avec contre-attaques, roulades par-dessus l'adversaire, et autre coup de bouclier étourdissant. Pour avoir essayé de traverser un marais infesté de bestioles pas cool avec un personnage bien expérimenté et équipé, je peux vous garantir que le challenge sera riche en curry (donc relevé, oh oh oh). Pas question de bour-



Les orcs, grands ennemis du premier épisode, sont désormais dans votre camp et vous sortent du trou au début de l'histoire.





Des armes à deux mains feront leur apparition.



Selon la posture, offensive ou défensive, vous pourrez donner des coups de pied ou faire des mouvements d'esquive.

« SI L'ON VOUS GAULE À TRIPATOUILLER TOUTES LES SERRURES DU QUARTIER, ON RISQUE DE NE PAS VOUS FAIRE CRÉDIT À LA TAVERNE DU COIN. »

riner sur la touche attaque ou de compter sur la garde pour tout bloquer : un coup dans le dos la contourne sans problème. Ce qui fait tache en revanche, c'est que les contrôles sont pour le moment un véritable naufrage non paramétrable, à contresens de ce qu'il y a partout ailleurs. On doit par exemple utiliser le bouton droit de la souris pour bloquer une attaque, mais aussi pour sprinter. Imaginez la scène : un zombie dégoulinant se dirige vers vous. Vous pressez donc le bouton droit de la souris pour vous mettre en garde, et comme vous aviez le malheur d'appuyer sur le bouton « avancer », vous foncez vers l'ennemi au lieu de vous protéger. Courageux, mais risible.

RETOURNE BOSSER JÖRG

Au risque de me montrer conformiste, je ne peux m'empêcher de me demander pourquoi les développeurs n'ont pas opté pour une bête utilisation du bouton Shift pour sprinter, moins original mais tellement plus pratique ! Idem, je ne m'explique pas l'absence de drag'n drop pour placer un sort ou une technique dans la barre des raccourcis, et surtout pourquoi les sorts s'activent en deux temps : une pression sur le raccourci, puis une pression prolongée sur le bouton gauche de la souris. Renseignement pris auprès de Jörg Schindler, responsable des relations presse de Topware Interactive, il semblerait que cela soit dû au fait que jusqu'à présent, les contrôles sont pensés pour la version console. On m'a promis que cela serait changé d'ici à la sortie (ndSundin : on lui a aussi promis quelques pots-de-vin pour qu'il dise ça). Hormis ce problème de contrôles, il est certain que Two World II sera meilleur que son aîné. Reste à savoir si l'enchaînement des quêtes et le scénario lui permettront d'être encore plus que cela. Pour le coup, j'ai envie d'être optimiste.

SAVONFOU

À RETENIR

Ceux qui ont tué Gandohar et libéré Kÿra dans Two Worlds se sont fatigués pour rien. Ce nouvel épisode commence 5 ans après, Gandohar est plus puissant que jamais et Kÿra est toujours destinée à lui servir à siphonner l'énergie du Dieu du Feu Aziraal.



Il ne garde pas la crypte, il est juste trop grand pour en sortir.



La Roue de la Fortune, c'est quand même mieux avec Victoria Silvstedt.

Et sous vos yeux ébahis, David s'apprête à coucher Goliath pour la seconde fois de sa carrière ! Applaudissez-le très fort !

Genre RPG/ **Éditeur** Bethesda Softworks / **Développeur** Obsidian Entertainment **Site** - **Sortie** 4e trimestre 2010

FALLOUT NEW VEGAS

PIPBOY A LES JETONS !

Le jour où le monde ne sera plus que ruine et où les survivants affamés se boufferont entre eux pour survivre, les bourgeois iront toujours flamber leurs avoirs aux tables de jeux en noyant leur spleen dans de dispendieux cocktails bicolores. Les inégalités sociales, c'est moche.

BÊTA

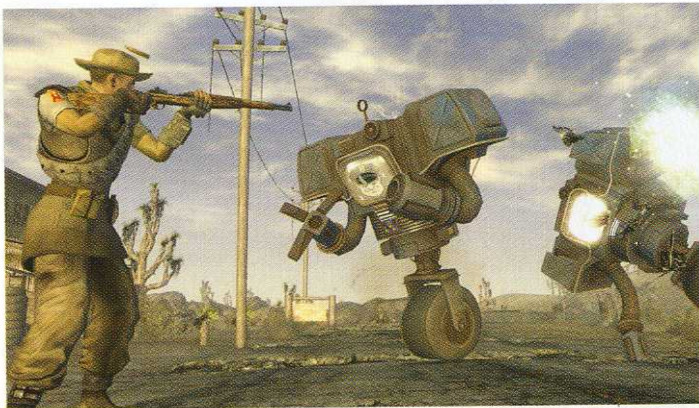


Soit les gars d'Obsidian cachent bien leur jeu, soit leur New Vegas est un Fallout 3 au pays des casinos respectant de façon très scolaire les standards post-apo établis par Bethesda. Libre à vous de croire ce qui vous plaît.

Depuis des semaines, vous n'êtes plus qu'un fantôme. Bien que crevé, complètement à plat, vous passez vos nuits à regarder le plafond les yeux grands ouverts dans le noir, et le jour, vous traînez des cernes affreux qui ne cessent d'empirer. C'est simple, vous faites si peur qu'aujourd'hui un enfant a pleuré en vous croisant dans la rue. Contrairement à ce que suppose votre commère de voisine, vous ne souffrez pas des ravages de l'amour, vous avez simplement des doutes sur le prochain Fallout. Rassurez-vous, vous n'êtes pas seul : le boss de Bethesda lui-même a des doutes. Il y a de ça quelques semaines à peine, j'écrivais en plein dossier de couv' « New Vegas est un Fallout 3.5 », donc un « simple » Fallout 3 doté d'un nouveau scénar, point. Est-il possible que le génie du jeu d'Obsidian m'ait échappé ? Le propriétaire du studio l'a cru en tout cas, et afin de nous aider à réviser notre jugement, le Monsieur a fait ses valises pour nous en apporter une version jouable.

HYPE ET GLAMOUR

Quelques minutes et civilités plus tard, nous voilà à New Vegas charmante ville de l'Ouest où les fils à papa du futur pourront se rendre à loisir afin de dilapider l'héritage de papi dans cinq casinos différents. Premier constat tandis que j'erre à la recherche de la machine à sous de mes rêves : après Brink et Rage, le moteur de Fallout 3 semble triste. Il a vieilli, pépère. Autour de moi, de fastueux casinos affichent leurs devantures clinquantes. The Top, le Vault 21 et les autres casinos du coin sauvent les apparences grâce à leurs néons géants, mais la grande place de New Vegas n'a rien de très sexy. À l'exception d'une fontaine où se baignent des bourgeoises saoules et moitié nues, il n'y a rien à voir sinon du



Une seconde plus tard, Billy le trappeur se faisait broyer le crâne par une tonne d'acier.



New Vegas by night... Un spectacle aussi magique que coûteux en électricité.



Le Lucky 38 ? Un bâtiment à ma gloire ? C'est gentil les gars, mais j'ai que 27 ans !



Vous ne sauverez pas le mode à la roulette, mais vous vous en collerez plein les fouilles.

« SOUDAIN APRÈS BRINK ET RAGE, LE MOTEUR DE FALLOUT 3 SEMBLE TRISTE. IL A VIEILLI, PÉPÈRE. »

bitume et des passants qui vomissent en pleine rue. Et encore, je dis des passants, mais il n'y avait qu'un seul perso copié x fois pour donner une impression de foule... Je sais que cette version n'était qu'une alpha, qu'on nous a promis plus de glamour et tout et tout, mais pour un premier contact, je ne sais pas si le centre-ville était un excellent choix : il fait pauvre. Seul détail amusant, des automates humanoïdes se baladaient dans le coin pour me renseigner, et leur visage apparaissait sur un écran de télé.

FAITES VOS JEUX

Si l'extérieur de la ville m'a atterré (ça se sent, non ?), l'intérieur des casinos était nettement plus intéressant. Du bouge plébéien au palace pour milliardaire, chacun dispose de sa propre ambiance. Et si j'ai apprécié jouer les pharaons flambeurs au milieu des sphinx du Top, j'avoue avoir un penchant particulier pour le Gomorra où tous les employés portent des masques blancs comme Savonfou lorsqu'il se rend à ses soirées intimes. Dans chacun, libre à vous de jouer à la roulette, au black jack ou sur les machines, mais prenez garde : si vous gagnez trop, il pourrait vous arriver des bricoles, paraît-il. En plus, vu que la loi interdit les armes à l'intérieur des casinos, vous risqueriez d'être à la merci de vos éventuels voleurs. En effet, chaque casino appartient soit au groupe des NCR, soit aux Caesar's Legion, deux factions qui frappent leur propre monnaie et s'entre-déchirent pour le contrôle de l'ouest américain. Mais New Vegas lui, appartient à Mr House, un business man qui crèche au Lucky 38 aka la tour la plus imposante de la ville. De ce que j'ai deviné, la fin du jeu se jouerait par là-bas.

TOUJOURS UN FALLOUT 3.5

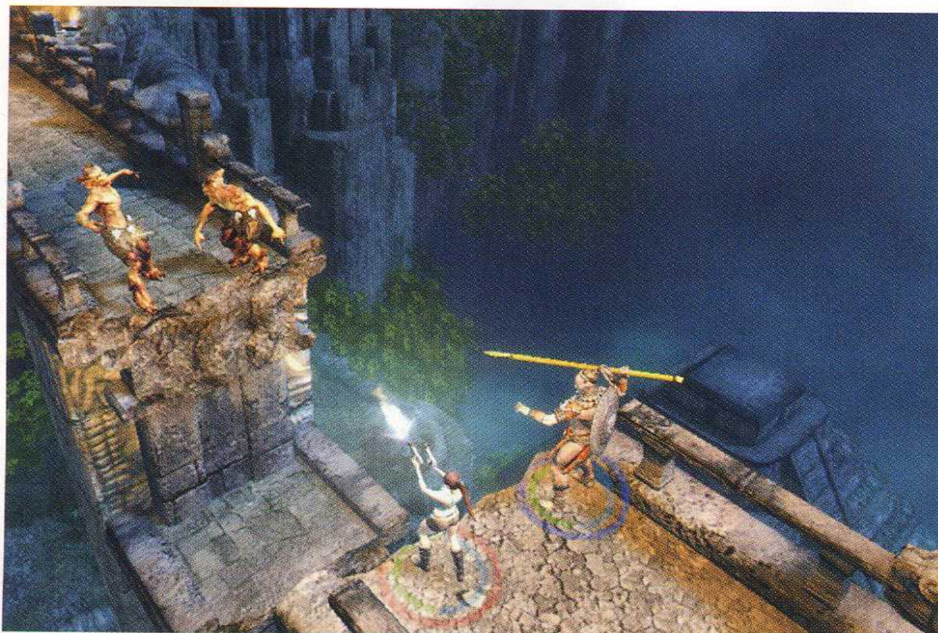
Après avoir perdu tout mon argent au jeu, je suis allé faire parler la poudre dans les environs en accomplissant quelques missions. Pour résumer ça en deux mots : j'avais la furieuse impression de jouer à Fallout 3. Même prise en main, même gameplay, mêmes ressorts scénaristiques... Attention, je ne dis pas que c'était mauvais, je dis juste que c'était... pareil quoi ! Je soulignerai juste deux différences : parfois vous aurez à choisir votre camp dans la petite guerre que se livrent le NCR et la Caesar's Legion, et de temps à autre, un compagnon viendra vous épauler. Vous pourrez gérer son inventaire, définir son attitude, choisir ses armes et compagnie, et un peu à la Dragon Age, certains vous entraîneront dans des quêtes secondaires. Je serais donc d'une mauvaise foi accablante si j'affirmais que ce jeu n'a rien de neuf, mais quand même... Il a un bon air de déjà-vu, et même de déjà joué.

LUCKY

À RETENIR

Que ce soit pour tricher aux cartes, cacher vos armes ou attiser le moral de vos compagnons avec des idéaux fantoches, au pays du jeu, il semble capital de savoir mentir sans un accroc dans la voix. Aussi, Obsidian semble avoir imaginé de nombreux perks en rapport avec le mensonge et la fourberie.





À la manière d'un Trine, Lara et Totec devront mettre en commun leurs compétences pour franchir certains passages.





C'est graphiquement pas laid cette histoire !

Genre Hack and Slash / **Éditeur** Square Enix/ **Développeur** Crystal Dynamics / **Site** www.tombraiderchronicles.com **Sortie** Un jour en 2010

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

LARA CROFT ET LE GARDIEN DE PHARE

Coller les formes de Lara Croft sur un jeu qui n'a rien à voir avec le gameplay habituel des Tomb Raider, en voilà une vile méthode pour décupler ses ventes. Et si au final c'est pour faire un bon jeu ? Alors là je dis banco.

BETA TEST



Lara Croft and The Guardian of Light ne devrait être disponible qu'au téléchargement via les canaux habituels (Steam, Direct2 Drive...) moyennant un prix estimé autour de 15 dollars (15 euros quoi, pfff).

Crystal Dynamics est fatigué des jeux d'aventure à la troisième personne mettant en scène l'archéologue la plus sous-diplômée du monde (elle tire sur des sites de fouille et brise des amphores pour voir ce qu'il y a dedans !). Soit. Avec Lara Croft and The Guardian of Light, le studio se lance dans le hack and slash en vue isométrique. Le concept : le joueur doit se tailler un chemin à travers des niveaux infestés d'ennemis et de mécanismes étranges. C'est un peu comme si on avait fait rentrer au forceps les loches de Lara dans une sorte de Diablo. Si les mauvais esprits feront sans doute un procès d'intention à Crystal Dynamics pour cette tentative d'exploitation de leur icône siliconée, moi, après avoir essayé, je me prononce pour l'acquittement.



Lara et son garde du corps, Totec, qui fait quand même pitié avec son bouclier.

LA BELLE ET LE MUET

Avec une prise en main et une nervosité qui rappellent Zombie Shooter, LCATGOL (prononcez « La Cagole ») vous met aux commandes de cette flingueuse de Lara Croft. Si la plupart du temps il s'agit de tirer à tout-va sur des ennemis grouillants, certains passages nécessitent une once de jus de crâne. Comme ce moment où il faut marcher sur des trappes piégées dans un ordre spécifique. En solo, il y a dans l'ensemble plus d'action que de réflexion, ce qui change un peu à deux joueurs, où le mutique Totec est alors disponible. Nombre d'énigmes réclament alors malice et coordination pour être résolues. Totec peut par exemple se servir de sa lance pour fournir un point d'appui à Lara qui franchira ainsi un vide avant de tracter son partenaire avec son grappin. Avec tout ça, la Cagole vaudra très certainement le coup d'œil, même si je me demande encore ce que Lara Croft fait là. Au pire, vous pourrez toujours plisser les yeux en jouant et imaginer le lapin de Pâques à la place, que l'on ne voit pas assez ces temps-ci. (Ceci était un communiqué du Comité Contre la Discrimination du Lapin de Pâques dans les Jeux Vidéo).

SAVONFOU

À RETENIR

Si Lara Croft sert clairement de prétexte pour doper les ventes, ce serait une belle erreur de s'arrêter à ça pour juger le jeu indigne d'intérêt. Rapide, nerveux et bien réalisé, il apportera pour sûr une dose conséquente de fun et d'énigmes à prix doux.



Ne cherchez pas l'exploit solitaire. Sans cohésion de groupe et travail d'équipe, la défaite est assurée.

Genre Stratégie
Éditeur S2 Games
Développeur S2 Games
Âge conseillé 12+
Site www.heroesofnewerth.com
Prix Environ 25 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2 GHz ou AMD 3500 + 1,5 Go de Ram + carte vidéo 256 Mo + connexion internet
Texte en français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

Avec son gameplay nerveux, ses parties intenses et ses insultes à tout-va, Heroes of Newerth marche dans les pas de DotA. Il est plus hardcore que League of Legends et s'adresse de ce fait avant tout aux puristes.

PLUS

- Un DotA très bien finalisé
- Des effets de sorts qui en jettent
- Un gameplay addictif
- Une large communauté...

MOINS

- ...un poil sectaire
- Un design moins clair que LoL

VERDICT 15/20

AVEC ARMES, HAINE ET VIOLENCE

Heroes of Newerth

Morts à répétition, insultes et frustrations : bienvenue dans le monde chaotique de Heroes of Newerth, là où les joueurs se livrent une guerre tactique sans merci et chassent le noob dans la joie et la bonne humeur !

Plus qu'un mod légendaire pour Warcraft III, DotA est devenu une muse. Après un Demigod médiocre, qui a laissé tout le monde de marbre, et un League of Legends réussi, c'est au tour de Heroes of Newerth de s'inspirer du concept de Defense of the Ancients. Sur une map type RTS classique, deux équipes composées de geeks furieux et rageux tentent de détruire la structure principale de la base adverse. Pour cela, ils doivent contrôler un avatar aux divers pouvoirs, gagner de l'expérience et de l'or pour le rendre plus puissant et mieux équipé. Durant les affrontements, il faut également compter sur l'apparition de vagues de monstres contrôlées par l'ordinateur et de tours défensives qui empêchent une progression trop rapide en territoire ennemi. Derrière ce concept basique se cachent un gameplay riche et une profondeur de jeu quasi infinie qui demandent autant de pratique que de connaissances.

Ne nous voilons pas la face, pour être efficace en jeu, il faut impérativement connaître l'ensemble des héros (plus d'une soixantaine) et leurs sorts (quatre par héros). Sans oublier l'équipement. Sans ça, vous servirez à coup sûr de chair à canon pour joueurs expérimentés. Et dans HoN, comme dans tout DotA-like, dès que l'écart de niveau se creuse entre vous et votre adversaire, vous pouvez aller boire un café et attendre la fin de la partie. À moins d'être entouré de coéquipiers du talent de Sundin... (ndSundin : j'avoue ici que j'ai modifié très légèrement le texte de Cyd). Car le principal intérêt est de jouer en équipe. Les stratégies se forment, l'entraide est primordiale pour que les héros se complètent et les combos de sorts fusent dans tous les sens. Notez tout de même que HoN est nettement plus hardcore que League of Legends. La mort est plus pénalisante puisque vous perdez du temps et de l'argent. Sans compter le


Les héros sont catalogués en trois catégories : agilité, intelligence et force.



Les différents magasins sont représentés par des carrés blancs sur la minimap.


Lors de vos premières parties, sélectionnez un héros qui frappe à distance.


Pour coordonner vos attaques avec vos coéquipiers, un chat vocal intégré est disponible.

système du « deny creep » (voir encadré) qui apporte une réelle dimension stratégique au jeu. En revanche, ne cherchez pas à être fair-play, si vous pouvez tomber à cinq sur un joueur isolé, c'est plutôt conseillé. L'idée est de massacrer ses adversaires et de raser leur base. Pas de prisonnier, pas de compassion ! Ce qui a tendance à échauffer les esprits...

P... de noobs !

Autant vous prévenir : pour se lancer dans HoN, il faut être persévérant et ne pas se braquer à la moindre remarque de vos coéquipiers et adversaires. Les noms d'oiseaux du type naab, f**** nab ou F**** NAAAAAAB sont monnaie courante. D'ailleurs, c'est quand les insultes commencent à fuser qu'on sait que la partie démarre vraiment. Et ceux qui en prennent pour leur grade, ce sont les noobs. Ces fameux débutants que Sundin déteste tant. Ceux qui, au bout de dix parties, ne comprennent toujours pas qu'il ne faut pas attaquer tout seul une tour.

« HoN est nettement plus hardcore que League of Legends. »

Si vous n'aimiez pas jouer à DotA à cause de sa communauté soupe au lait, il en sera de même pour HoN. Vous êtes prévenu.

Un DotA peaufiné

Côté visuel, HoN jouit d'un beau travail, c'est indéniable. Mais j'avoue ne pas accrocher au design des héros un peu fade et sans charisme. Ils n'ont pas l'identité des champions de LoL que l'on reconnaît immédiatement. D'ailleurs, les premières parties de HoN offrent un sentiment de confusion qui, heureusement, s'estompe après quelques heures de jeu. En revanche, niveau sorts, on ne peut qu'être unanimes : les effets en mettent plein les yeux. Outre la touche graphique, vous trouverez dans le titre de S2 Games un DotA mieux finalisé avec une interface soignée, des parties classées ou personnalisées (limitation de héros, du duel au 5v5, réapparition immédiate à la mort de l'avatar...). Bref, il existe des dizaines d'options pour créer vos matchs comme bon vous semble, voir les classements et participer aux tournois. À ce niveau, HoN est vraiment complet. D'ailleurs, les développeurs prévoient de mettre en ligne un SDK pour que la communauté puisse créer ses maps et ses mods, communauté par ailleurs forte de dizaines de milliers de joueurs actifs, ce qui fait de HoN un des jeux de stratégie les plus joués avec StarCraft. Alors oui, pour tout ça, ce DotA payant ne vole pas les joueurs – même s'il reste quelques problèmes de localisation pour certaines descriptions de sorts et dans les menus – et se pose sans aucun doute comme le plus fidèle descendant de la création originelle.

CYD



DENY CREEP !

Le système de « denying » est simple, en théorie. Il suffit de forcer l'attaque de votre héros sur une de vos créatures pour l'achever. Ceci a pour but d'empêcher le héros adverse d'obtenir de l'expérience et de l'or. En pratique, il faut énormément d'entraînement pour maîtriser parfaitement le timing. Ce concept apporte une dimension stratégique supplémentaire au combat, ce qui manque cruellement à LoL pour les puristes du genre.

Genre Course automobile
Éditeur Disney Interactive Studio
Développeur Black Rock Studio
Âge conseillé 10+
Site www2.disney.co.uk/split-second-velocity/
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3.0 GHz, 2.5 Go de Ram, Nvidia 8800GT ou ATI HD3870 512 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

QUAND DISNEY SE MET À LA TÉLÉRÉALITÉ, ÇA ENVOIE DU LOURD

Split/Second Velocity

De Disney, je ne connaissais que les souriantes animations pour enfants et cette maudite musique de « It's a small world ». Alors forcément, voir débarquer un jeu comme Split/Second estampillé de leur logo, ça fait un choc !

Imaginez un futur proche où la société Endemol dominerait le monde. Forte de ses milliards de téléspectateurs, elle s'emploierait à contrôler les populations en éradiquant les dernières traces de cultures de nos misérables vies et en nous gavant d'émissions de téléréalité toutes plus explosives et plus racoleuses les unes que les autres. Exit les scènes vaguement érotiques filmées au fond d'une piscine trouble, et les Koh-Lanta où des candidats se battent pour vivre le quotidien de l'Éthiopien moyen ! La nouvelle émission à la mode, la plus regardée, celle dont le budget par épisode suffirait à éponger la dette de Lucky chez le Chilien, c'est Split/Second. Et vous ? Vous, chanceux parmi les chanceux, vous avez été tiré au sort pour participer à ce formidable show mixant courses de bolides survitaminés et destructions massives et gratuites. Mais devant ce pitch légèrement romancé, une question m'assaille : pourquoi n'est-ce pas Yavin qui teste ce bidule ?

La conduite pour les noobs

La réponse ne s'est pas fait attendre : la prise en main est d'une telle simplicité qu'un hamster pourrait s'y coller avec de bons espoirs d'en maîtriser les bases. Quant aux sensations de conduite, elles se résument à trois types de comportement, qui correspondent aux trois modèles de véhicules disponibles : le bolide supersonique qui part en confettis au moindre choc, le tank un peu pataud qui écrasera, au sens propre du terme, ses adversaires de toute sa puissance, et le véhicule polyvalent qui touche à chacun de ces domaines sans pour autant y exceller. Enfin, dans cette même série « on ne s'est pas trop foulé », nous retrouvons en bonne place les décors, au nombre de quatre, ou la gestion des dégâts infligés à votre destrier, exemple parfait d'une loi binaire détruit/pas détruit. Pour résumer, on est bien loin de la profondeur de gameplay recherchée par notre Yavin (inter) national. En fait, le titre des studios Black Rock n'a rien d'une simulation

EN RÉSUMÉ

Ce Mario Kart à la sauce contemporaine est ma bonne surprise du mois : des courses nerveuses, une réalisation solide et du fun, beaucoup de fun ! On regrette juste qu'il n'offre pas plus d'options de jeu et de variété.

PLUS
- Trop fun
- Trop nerveux
- Trop d'la balle en multi

MOINS
- Un brin répétitif
- Et derrière le fun : un grand vide...
- Quelques bugs mineurs

VERDICT 14/20



J'arrive à prendre l'aspiration en étant premier ! Quel pilote ! En passant, admirez la beauté des décors.



Ah, je crois que mon missile « anchois et pepperoni » est prêt.





Ce symbole bleuté est synonyme d'une mort imminente.

« Split/Second s'impose comme un jeu de course nerveux et fun. »

et ne repose que sur un mot répété trois fois : du fun, du fun, et encore des kilomètres de fun !

Attention : travaux en cours !

Lorsque j'évoquais des destructions en pagaille, j'oubliai de préciser qu'elles allaient représenter tout le sel de ce Split/Second. Chaque concurrent dispose en effet d'une jauge d'énergie qui se charge en prenant l'aspiration derrière un adversaire, ou en réalisant des dérapages classes et audacieux. Le cumul de cette énergie vous permet de déclencher ce que nous appellerons des « incidents de parcours ». Ça peut aller du bus garé sur le bas-côté qui va soudainement s'embraser et traverser la piste pour emporter tout ce qui s'y trouve, à l'avion-cargo qui vient s'écraser comme une bouse sur le parcours, avec les effets dévastateurs que l'on imagine. Plus la jauge est chargée, plus les destructions vont gagner en ampleur, allant jusqu'à changer totalement la physionomie du tracé. Mise en situation : vous faites un premier tour de course sur un ancien site nucléaire. L'un de vos concurrents fait sauter un vieux réacteur laissé à l'abandon, ébouillant au passage trois ou quatre participants, et le tour d'après, vous vous retrouvez à traverser un déluge de feu et de béton, perdant tous les repères que vous aviez acquis sur le tour précédent. L'effet est garanti : on enchaîne les dépassements, les explosions, les évitements de dernière seconde, et on prend une bonne grosse dose de plaisir. Il faut dire que la réalisation technique est sans faille. Les impressions de vitesse sont excellentes, et les décors, que l'on jugeait si peu variés au début, font montre d'un haut niveau de détails : les abribus, les panneaux de signalisation, et les nombreux objets qui traînent sur la piste virevoltent à votre passage et donnent à vos chevauchées un côté extrêmement dynamique. Et si le mode solo finit par vous lasser, il y aura toujours la possibilité d'en découdre sur la toile, ou en écran partagé (des options qui joueront certainement pour beaucoup dans le succès du titre). Au final, Black Rock réussit à taper dans le mille, et même si on continue à regretter amèrement qu'il n'offre pas plus de perspectives, en termes de pilotage, de personnalisation des véhicules ou de situations (ce qui explique en partie ma note), Split/Second s'impose comme un jeu de course nerveux, addictif et très fun pendant les premières heures.

KRACOUKAS

UNE TÉLÉ PAS SI RÉELLE QUE ÇA

Les modes de jeu ne sont pas très nombreux, mais ils étonnent par leur côté complètement surréaliste. Outre les classiques courses-poursuites et courses contre-la-montre, vous pourrez, par exemple, tenter de réaliser un chrono pendant qu'un hélicoptère de combat vous pilonnera avec ses missiles. Même pour un million d'euros, pas sûr que Loana veuille s'y essayer.



Chérie ! Je t'avais dit de ne pas toucher au PC !



Étrange... On dirait que quelqu'un fait cuire des merguez derrière.



Une des trop rares courses de nuit.



Se prendre une Surcharge ne fait jamais plaisir, enfin, sauf si c'est vous qui en êtes l'auteur.

Genre Courses auto
Éditeur Activision
Développeur Bizarre Creations
Âge conseillé 7+
Site www.blurgame.com
Prix Environ 60 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo E4300, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

SADOMASOCHISTE

Blur

Une soirée que je suis sur ce chapo, une soirée que rien ne sort de mes touches de clavier. Parce que l'inspiration ne se commande pas (sauf en présence de Savonfou), j'ai décidé de faire simple : voici le test de Blur.

Un peu comme Kracoukas sur Split/Second, j'appréhendais un tantinet le test de ce Blur. D'une, parce que ma première rencontre avec le titre de Bizarre Creations il y a quelques mois (Project Gotham Racing) ne m'avait pas totalement convaincu ; de deux, parce qu'on n'a pas eu beaucoup de bons jeux de caisse cette année sur PC ; de trois, parce que c'est la vie et que dans la vie, on a tous des petits moments de fragilité dus à... bon, bref. J'installe, je lance, et tout me rappelle immédiatement que les développeurs de jeux de caisse n'ont aucune imagination pour leur scénario. En solo, comme il est de coutume, vous devrez donc montrer à tout un tas de gus plus hargneux les uns que les autres que c'est vous le roi du bitume. En pareille circonstance, vous commencerez bien entendu avec des bolides qui ne dépassent jamais les 120 km/h (faudra un jour qu'on m'explique d'ailleurs). Mais rien de grave. Je choisis le mode Carrière, je m'inscris pour la première course et... premier hic, le jeu ne reconnaît pas mon pad Logitech de pauvre et me contraint à jouer au clavier à 3 mains. Aïe. Second hic, la voix de la personne censée m'expliquer les mécaniques de jeu est totalement masquée par des bruits du moteur. Second aïe.

C'est qui le caïd ? C'est bibi !

Heureusement, comme Kracou, j'ai vite été rassuré. Hormis ces deux petits écueils, aucun problème d'optimisation à l'horizon. Le jeu tourne au poil. Alors certes, le graphisme ne casse pas trois pattes à un canard, mais les modélisations sont correctes, tout comme les environnements (urbains, ruraux, désertiques) ou les effets visuels. Indispensables aussi, les sensations de vitesse sont au rendez-vous... enfin, quand vous aurez débloqué des voitures dignes de ce nom. Le pilotage est lui naturellement tourné vers l'arcade. Les puristes apprécieront en passant les licences obtenues par Bizarre : Ford, Renault, Lotus, BMW ou encore Audi. Même si Blur prend tout son sens en multi (on va le voir plus loin), le solo, en guise d'apéro, est plutôt bien pensé. Le studio anglais a choisi de motiver son convive via des épreuves (courses, destructions et points de contrôle) dotées de plu-

EN RÉSUMÉ

Blur est un jeu sympathique basé sur une mécanique efficace. Il lui manque néanmoins un petit quelque chose pour convaincre totalement ; une réalisation digne de ce nom peut-être.

PLUS
- 20 sur la piste !
- Mécanique rodée
- Des power up équilibrés
- Bien optimisé

MOINS
- Manque de caractère
- Manque de clinquant

VERDICT 14/20



Lucky et moi, l'an dernier, en route pour la foire du Trône.



Les fans sont exigeants, mais ils sauront vous récompenser avec de belles voitures.

« Blur nous rappelle sans cesse Mario Kart ou WipEout, avec des power up disséminés un peu partout sur le tracé. »

sieurs objectifs. Finir premier reste la priorité, mais répondre aux exigences de ses fans (oui, même vous, vous y avez droit) permet de débloquer divers bonus. Bon, rien de révolutionnaire, les fans remplacent juste, et avec élégance, la traditionnelle barre d'expérience. Si vous avez plus de 1 000 fans, vous débloquerez une voiture ; quand vous en aurez 2000, vous en débloquerez une autre, etc. Il existe quantité de moyens de séduire ces jeunes filles légèrement bronzées et un peu dénudées (mes fans à moi) : détruire 100 adversaires, atteindre une certaine vitesse, réussir un slalom entre une dizaine de portes virtuelles, etc.

Mais l'intérêt de Blur n'est pas là (roulement de tambourin de mon petit cousin)...

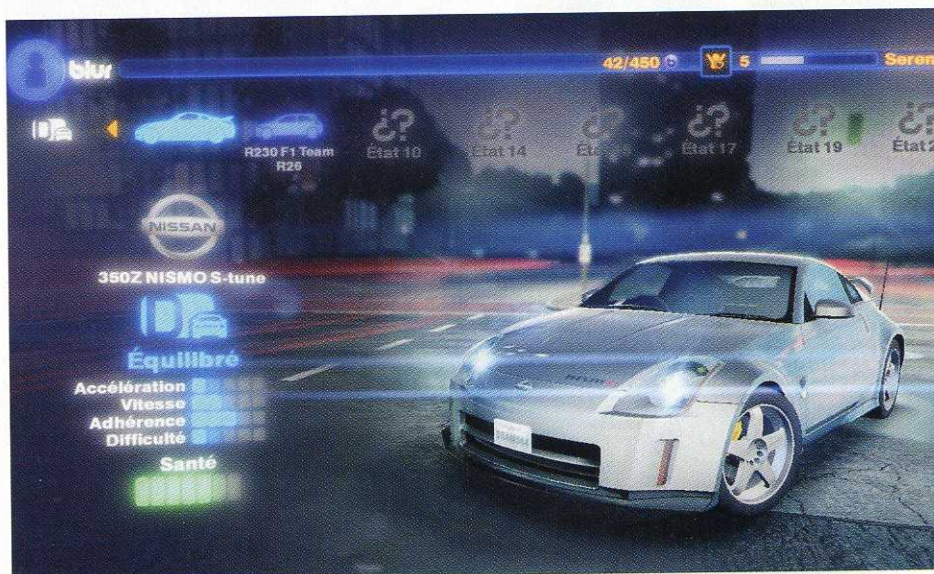
Un concept qui méritait mieux ?

L'intérêt de Blur se situe dans sa mécanique de jeu. Je sais que les développeurs n'aiment pas la comparaison mais Blur nous rappelle sans cesse Mario Kart ou WipEout, avec des power up disséminés un peu partout sur le tracé. Leurs effets sont en revanche beaucoup moins dévastateurs que ceux de Mario Kart (voir encadré). Vous ne pouvez pas vous prendre une double carapace bleue dans les dents en trois secondes et vous faire rattraper par le dernier des noobs, les rageux apprécieront. À 20 sur la piste, avec une dizaine de spots de power up par tour, autant dire que l'on s'amuse comme des petits fous. Et que l'on peut s'amuser looong-temps, c'est le point fort du titre. Maintenant, j'avoue aussi que ça n'a jamais été la grosse marade. La faute, peut-être, à des environnements réalistes qui contrastent avec le concept fun du power up. La faute aussi, sans doute, à une réalisation qui manque de clinquant (sur ce point, Split/Second impressionne beaucoup plus). Deux raisons qui, en dépit de qualités certaines et d'un concept qui tient la route, empêcheront sans doute à Blur de faire date, chez les amateurs du genre comme chez n'importe quel joueur en recherche de sensations.

SUNDIN

DANS TA FACE !

Les power up de Blur sont au nombre de 8 : la Mine (ben, une mine...), l'Éclair (projette trois champs électromagnétiques ralentissants), la Surcharge (un tir guidé), la Nitro (brutale accélération), le Bouclier (protection contre les attaques), la Réparation, les Orbes (tirs non guidés) et l'Impact (attaque de zone qui repousse les véhicules proches).



Après avoir débloqué l'Atelier, vous pourrez améliorer une à une les caractéristiques de vos bolides.





Chaque adversaire a ses propres exigences vis-à-vis de vous.

Genre Action/RPG
Éditeur Sega
Développeur Obsidian Entertainment
Âge conseillé 18+
Site www.sega.fr/games/alpha-protocol
Prix Environ 55 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.4 GHz, 2 Go de Ram, NVIDIA 6800GT ou ATI 1300XT 256 Mo
Texte & voix en français

LA DÉCEPTION OBSIDIAN

Alpha Protocol

Pour chaque ligne de cette page que vous lirez, un euro sera reversé à l'association « Sauvons les pigistes des jeux trop déroutants comme Alpha Protocol ». N'hésitez pas à relire ce test quinze fois, c'est pour une bonne cause...

EN RÉSUMÉ

Alpha Protocol devra s'apprécier sur la longueur, la faute à un côté action largement desservi par l'IA ou la réalisation. Obsidian se rattrape toutefois sur la partie RPG ouverte et maîtrisée, comme on les aime.

PLUS
- Le level design inspiré
- L'intrigue digne d'une saison de 24H
- L'interaction avec les factions

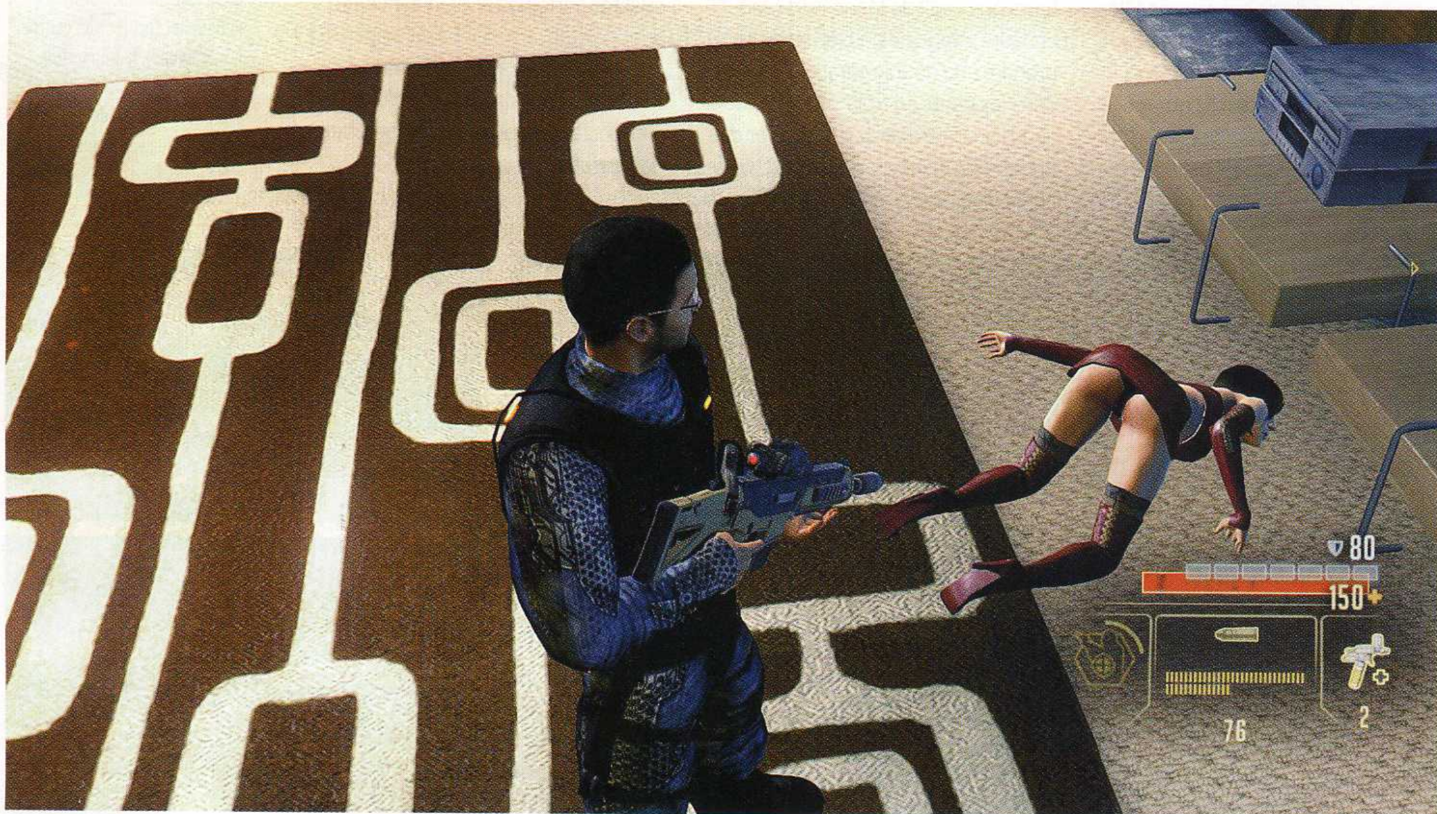
MOINS
- Graphiquement à la ramasse
- Tout comme l'IA
- Des lags trop fréquents

VERDICT 13/20

Est-ce que vous, vous vous seriez permis d'arborer, pour votre premier jour de boulot, un ensemble décontracté du genre tong, chemise à fleurs, et bouée en forme de canard autour de la taille ? À moins de travailler comme GO en Tunisie, la réponse devrait être non, bien sûr ! Parce que vous auriez ensuite dû ramer comme le dernier des chacals pour rattraper l'impact au combien négatif de ce premier contact auprès de vos responsables. Une règle de base, celle de la première impression, qui a bien failli coûter la correctionnelle aux gars d'Obsidian puisqu'Alpha Protocol, leur nouveau Action/RPG, ne propose rien de moins que la pire entrée en matière qu'il m'ait été donné de voir depuis bien longtemps. Sans plus attendre, sautons à pieds joints sur ces modèles de malfaisance que sont les deux premières missions !

Version alpha

Lieu : un complexe high-tech comme il en existe tant. Situation : pas brillante, puisque prisonnier d'une organisation secrète. Mission : se procurer une arme et sortir de là en un seul morceau. Très vite, je trouve le moyen d'éliminer mon geôlier et tente de m'emparer de son joli fusil à pompe. Pas de chance : impossible de le saisir. Il me faudra éliminer deux autres gardes avant de trouver le flingue que les développeurs ont laissé pour moi sur une étagère un peu plus loin. Ce style très directif, qui vous empêchera également de sauter par-dessus un simple muret de 50 cm de haut, on le retrouve tout au long de nos missions. En soi, il ne serait pas si gênant s'il n'était accompagné d'une ribambelle de défauts tous plus lourds les uns que les autres : ses infâmes ralentissements, dont on se demande d'ailleurs d'où ils sortent au vu de la pauvreté graphique, ou cette IA, qui transforme nos valeureux adversaires en vulgaires zombies sans cervelle. À ce moment-là, j'en suis environ à une heure de jeu, et



Dans Alpha Protocol, les femmes se jetteront à vos pieds, et vous dévoileront leurs secrets les plus intimes. Saurez-vous leur résister ?



Rends cette veste à Savon, vermine !





Toi, un agent secret ? Mon œil ! J'y crois pas une seconde !

la partie shoot ne me donne qu'une envie : celle de me jeter du haut d'une tour, et d'emporter avec moi Sundin et son tellement convaincant : « Si, si, tu verras, ce n'est pas si mal ! ».

Quel visionnaire, ce Sundin

Car effectivement, ce n'est qu'après ces premiers pas pour le moins rebutants qu'Alpha Protocol commence enfin à montrer ce qu'il a dans le ventre, et notamment, son côté RPG, qui séduit au moins autant que les précédentes scènes d'action auront déçu. Lâché par l'organisation gouvernementale qui l'employait, l'agent Thorton (c'est vous) se retrouve au cœur d'un sombre complot international, et va devoir jongler pour s'en sortir entre divers groupes d'influence, via un système de dialogue hautement inspiré de Mass Effect 2. Ainsi, au fil des contacts que vous décidez de nouer ou pas, vous orientez votre aventure d'une manière subtile et immersive : sur le court terme d'abord, vous donnez de plus en plus de corps à vos différentes missions. Après avoir intercepté une vente d'armes, par exemple, on peut très simplement revendre notre butin au marché noir et obtenir les fonds indispensables à l'amélioration de notre quotidien d'espion, ou le proposer à une organisation précise en échange de ses bonnes grâces (objectifs supplémentaires, armement, bonus de compétence). En outre, ce ne sera pas un dialogue ou un moment-clé dans l'aventure qui déterminera la suite de l'intrigue, mais bel et bien la somme de tous vos choix. Il en résulte une grande fluidité dans la progression, et le sentiment d'avancer réellement en terrain inconnu. On note également quelques bonnes idées pour habiller les phases de temps faibles, comme cette messagerie e-mail qui permet de gérer nos relations avec les différentes factions, ou ces planques, réparties dans différents pays, et dans lesquelles on trouvera refuge après une bonne journée de tueries. Pour autant, ces bons points suffisent-ils à passer outre une partie action nettement en retrait et qui représente tout de même les trois quarts de l'expérience de jeu ? Eh bien oui, notamment grâce au travail effectué sur le level design, qui réussit à mettre en valeur une grande partie des possibilités de développement de notre héros, comme le crochetage ou la furtivité. Des aspects bien agréables dont on aurait voulu profiter dès le début du jeu.

KRACOUKAS

VA TE COUCHER, FILS ! PAPA TRAVAILLE

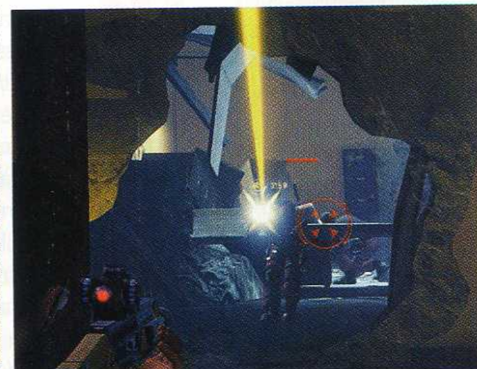
Vous pouvez le constater sur les images ci-contre, Alpha Protocol a décidé de ne rien cacher de la réalité crue du métier d'espion. Cela se ressentira dans les dialogues, bien sûr, mais aussi dans la mise en scène des différentes héroïnes que vous allez croiser. Ces dernières ne reculeront en effet devant aucune bassesse (aucune !) pour vous soutirer un maximum d'informations sensibles.



Vous boosterez vos compétences à chaque montée de niveau.



Un dernier salto avant de mourir, agent Thorton ?



Une approche tout en sournoiserie !



Si seulement je pouvais mettre la main sur le taré d'architecte qui a conçu ce palais.

Genre Action
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft
Âge conseillé 16+
Site http://prince-of-persia.fr.ubi.com/about.php
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2.2 GHz ou AMD Athlon 64 X2 4400+ + 1 Go de Ram + Carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

C'est sympa la nostalgie, sauf que ça laisse un arrière-goût de coup marketing à peine voilé dans la bouche. PoP : Les Sables Oubliés est un jeu honnête mais il ne restera pas, pour sûr, dans les annales de la série.

PLUS

- Un gameplay qui a fait ses preuves
- La solidification de l'eau
- Pas vilain

MOINS

- Les combats
- Le déjà-vu permanent
- C'est quand même relou ce DRM

VERDICT 13/20

PAS VRAIMENT BON PRINCE

Prince of Persia : Les Sables Oubliés

Vous avez trouvé Michel Langdeput sévère avec le nouveau PoP dans la preview ? Moi aussi. Je profite donc de son absence (il est parti manger un dauphin) pour livrer un avis un peu plus mesuré.

Vous n'êtes pas les seuls à être embêtés par les DRM des jeux Ubisoft. Exemple : j'étais peinard chez moi, prêt à jouer à Prince of Persia : Les Sables Oubliés avec Roland Garros en fond sonore. Et là, bam ! La tuile ! « Tentative de reconnexion au serveur, veuillez patienter. Cliquez ici pour quitter. » Même si la tentation était forte, j'ai choisi de patienter. Mais le lendemain matin, j'ai estimé que j'avais assez attendu. Je suis donc allé à la rédac chercher de l'aide. Étant donné que Sundin profitait de sa pause déjeuner (11h -16h) pour jouer à League of Legends, c'est du côté de Krakou que je suis allé user de mon charme naturel.

Hmmm, ça sent la naphtaline

« Tu me prêtes ton PC, ton compte Ubi, ton siège et ton sandwich le temps que je finisse Prince of Persia ? Tu serais choupinet... Non, tu veux pas ? Bon OK, je te payerais une tournée au Chilien à l'occasion. » Vraiment, merci Ubisoft ! Mais ce n'est pas la perspective de manger des pâtes au beurre tout l'été (oui, Kracou boit beaucoup) qui va m'empêcher de parler de PoP : Les Sables Oubliés. Et du scénario pour commencer. Selon l'éditeur, l'histoire prend place entre le premier et le deuxième épisode de la trilogie des Sables du Temps. Malik, le frère du héros, a réveillé une malédiction sablonneuse qui était scellée dans son royaume. Pas à une idiotie près, le frangin a aussi activé le système de défense de son palais. Le Prince, qui



Un arbre de compétences sommaire permet au Prince d'améliorer ses capacités.



Le jeu parvient à afficher des dizaines de monstres sans ramer un poil.



La plus puissante botte du Prince. Seul problème, il ne peut pas bouger quand il la charge.



Enfin un environnement original. Voici le joli palais spectral de la non moins jolie Razia.

pensait venir se reposer dans la demeure familiale, se retrouve du coup à crapahuter au milieu de pièges, de précipices et de squelettes armés de cimeterres. Dans son périple, le héros est aidé par Razia, une divinité locale qui lui offre différents pouvoirs. Certains ne sont pas franchement originaux, comme la possibilité de remonter le temps à l'aide des fameux sables déjà présents dans la trilogie précédente. D'autres sont heureusement un peu plus sympathiques, comme la faculté de solidifier un court instant les différents points d'eau du palais. Une fuite horizontale devient alors une barre de fer, une cascade se transforme en mur le temps que le Prince s'en serve pour faire ses séquences de varappe dignes d'un gymnaste ukrainien. Une fois toutes ces capacités acquises, le jeu gagne quelque peu en difficulté. Il faut faire preuve d'un bon timing et de réflexes pour geler la flotte, prendre appui sur un piaf dans les airs et faire apparaître un pan entier du décor, le tout au sein d'une même cabriole. Alors, OK, ce gameplay a déjà fait ses preuves. Il est même grisant lorsque les acrobaties s'enchaînent sans temps mort. Mais on aurait quand même bien aimé qu'Ubisoft fasse preuve d'un peu plus d'ambition. Là, on se retrouve avec une tambouille que l'on nous a déjà servie maintes fois et qui n'apporte rien à la série. Et ce n'est pas le passage à la HD qui change quoi que ce soit à l'affaire. Certes, le jeu est joli, mais il souffre d'un manque de personnalité évident, aussi bien au niveau du level design répétitif que du charisme gastéropodesque du héros.

« On aurait quand même bien aimé qu'Ubisoft fasse preuve d'un peu plus d'ambition. »

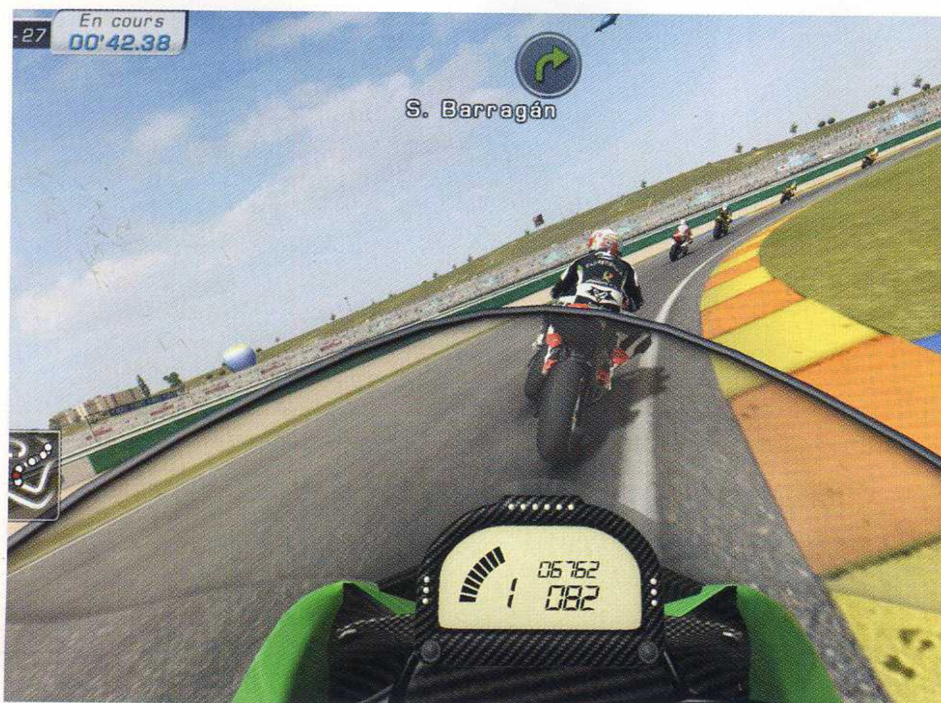
Je t'ai pas déjà tué toi ?

Voilà où nous en sommes. Prince of Persia : Les Sables Oubliés : un jeu de plates-formes agréable, peut-être un peu trop ronronnant aux yeux des puristes et fans de la saga. Pour ce qui est de l'autre dimension du gameplay, à savoir les combats, tout le monde peut tomber d'accord : c'est mou et répétitif. Même si l'on note des progrès depuis la preview (numéro 230), on retrouve toujours ces bastons stéréotypées et rapidement ennuyeuses. On a beau tenter de tristes combos ou se servir des pouvoirs que l'on débloque au fur et à mesure (tornades, armure de pierre), s'enthousiasmer pour les phases de baston est physiquement impossible. D'autant plus que les ennemis sont toujours les mêmes, y compris du côté des boss où Ubi n'a pas hésité à faire dans la redite tout au long du jeu. En fait, ce dernier point résume assez bien l'ensemble de Prince of Persia : Les Sables Oubliés, un titre qui use de ficelles efficaces mais qui est trop feignant sur bien des aspects pour s'attirer toute notre sympathie.

DEEZ

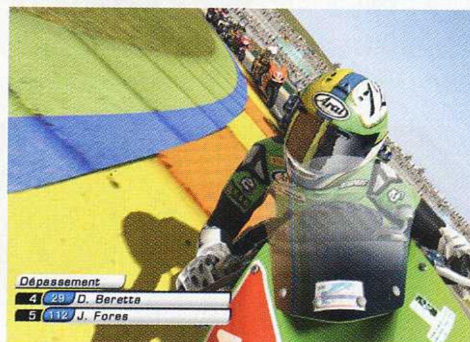
ON R'MET ÇA ?

Il suffit de huit petites heures pour voir défiler le générique final. Un générique vachement long soit dit en passant. Après ça, si vous n'êtes pas rassasié, sachez que vous pouvez partir à la chasse aux succès made in Ubisoft, à savoir le service Uplay. Sinon, quelques défis bonus vous attendent mais ces derniers mettent surtout en avant les combats. Inutile de dire que tout ça est aussi palpitant qu'un film de Wong Kar-Wai.



C'est une première : la vue casque avec regard automatique vers la corde se révèle hyper jouable !





Le cadreur qui a filmé cette séquence n'a vraiment peur de rien.

Genre Course
Éditeur Tradewest Games SAS
Développeur Milestone
Âge conseillé 3+
Site www.sbkthegame.com/x/
Prix Environ 45 euros
Sortie mai 2010
Configuration recommandée Processeur 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte Graphique 256 Mo
Texte en français **& voix** -

UN PAS EN AVANT, UN AUTRE EN ARRIÈRE

SBK X

Révélation : j'écris toujours ce bout de texte après tout le reste, devant un bon kawa. Et vu que je n'ai pas eu assez de place pour en parler ailleurs je vous le dis ici, la partie multijoueur du jeu n'était malheureusement pas dispo lors du test.

Quand on reçoit un jeu millésimé, quoi de plus logique de le décortiquer à la manière d'un bon vieux pinard ? Afin de bien faire les choses, et dans l'ordre, commençons donc par jeter un œil à la robe. Première mise en garde : si vous possédez déjà SBK 09, inutile de sauter sur ce volet en espérant de gros progrès cosmétiques, les différences sont minimes. D'ailleurs techniquement, et si l'on omet la mise à jour des circuits, teams et autres combinaisons de pilotes, on a un peu l'impression d'avoir affaire à un gros copier/coller. Certes, la colorimétrie générale du jeu (les couleurs ambiantes) a été légèrement modifiée et donne un rendu un peu moins photo-réaliste (tant mieux, le résultat est moins froid), mais dans l'ensemble, les variations restent assez minimes. Au nez, le résultat est plutôt flatteur car le titre propose non seulement l'intégralité du championnat Superbike mais aussi ses « antichambres » comme le nerveux Supersport et le sympathique Superstock. S'ajoute à cela un mode carrière (basique) permettant de progresser au sein des trois catégories.

On se réveille !

C'est en bouche que ça se gâte, car même si rien n'est à jeter et si les développeurs proposent toujours un contenu efficace dans une simulation crédible, du côté des sensations, le jeu manque curieusement de punch. De manière assez surréaliste, même en paramétrant le jeu en simulation totale, il est pratiquement impossible de faire s'élever une moto sur la roue arrière ! Tous les engins du jeu semblent comme retenus par un gros élastique qui les empêche d'exprimer toute leur puissance. Décevant, un peu comme le nouveau mode Arcade, tellement assisté et facile qu'on a l'impression de se retrouver dans la peau d'un môme en train de faire du tricycle sur un parking. Pas de quoi balancer le jeu par la fenêtre non plus, SBK X reste un titre très sympa sur lequel les fans de deux-roues se jetteront les yeux fermés (pour l'actualisation générale et les nouvelles catégories). Malheureusement, les avancées restent un poil trop timides pour que l'investissement soit réellement nécessaire.

YAVIN

EN RÉSUMÉ

Le mieux est-il à ce point l'ennemi du bien ? Ce que SBK X offre avec deux catégories inédites et un contenu actualisé, il le reprend en offrant moins de sensations. Dommage, et à l'année prochaine ?

PLUS
- Contenu très riche
- Accessible à tous
- Des circuits exemplaires

MOINS
- Sensations en retrait
- Peu d'évolutions visuelles
- Manque d'ambiance

VERDICT 13/20

joystick

COLLECTIONNEZ
LES MAGAZINES JOYSTICK

Retrouvez les numéros que vous avez manqués

Joystick Hors-Série n°5



Joystick OnLine n°2



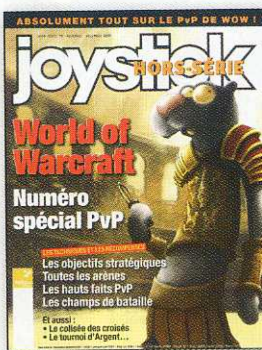
JOYSTICK WOW HS 36



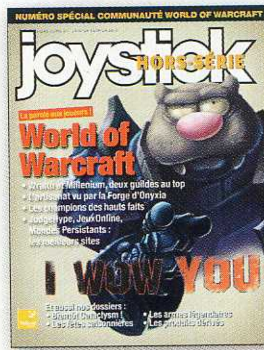
JOYSTICK WOW HS 37



JOYSTICK WOW HS 38



JOYSTICK WOW HS 39



JOYSTICK WOW HS 40



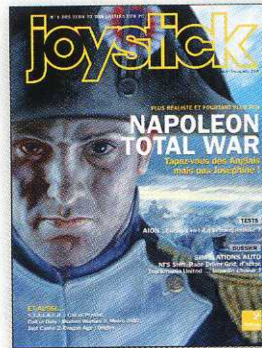
JOYSTICK n° 222



JOYSTICK n° 223



JOYSTICK n° 224



JOYSTICK n° 225



JOYSTICK n° 226



Bon de commande

A retourner à : Yellow Media - Anciens numéros 12, avenue Raspail - 94250 Gentilly

Afin de suivre votre commande, veuillez reporter le numéro que l'on vous attribuera sur le site http://suivicommandeyellowmedia.fr sur ce bon de commande. Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement.

❑ Oui, je commande les anciens numéros suivants : **+ 3 € de participation par magazine** (cochez la ou les cases de votre choix)

❑ JOYSTICK WOW HS36 ❑ JOYSTICK WOW HS37 ❑ JOYSTICK WOW HS38 ❑ JOYSTICK WOW HS39 ❑ JOYSTICK WOW HS40

❑ JOYSTICK N°222 ❑ JOYSTICK N°223 ❑ JOYSTICK N°224 ❑ JOYSTICK N°225 ❑ JOYSTICK N°226

❑ JOYSTICK N°HS5 ❑ JOYSTICK ONLINE N°2 .... 7,50 € x.................. exemplaires = ... €

+ Frais de port ....3 € x.................. exemplaires = ... €

TOTAL .... €

N° de suivi de commande d'inscription :

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :

❑ Chèque à l'ordre de Yellow Media

❑ Carte bancaire N° :

❑ Cryptogramme : Date de validité :

(Validité minimale : 2 mois)

Date et signature obligatoires :



Afin de traiter au mieux votre commande merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Adresse* : ....

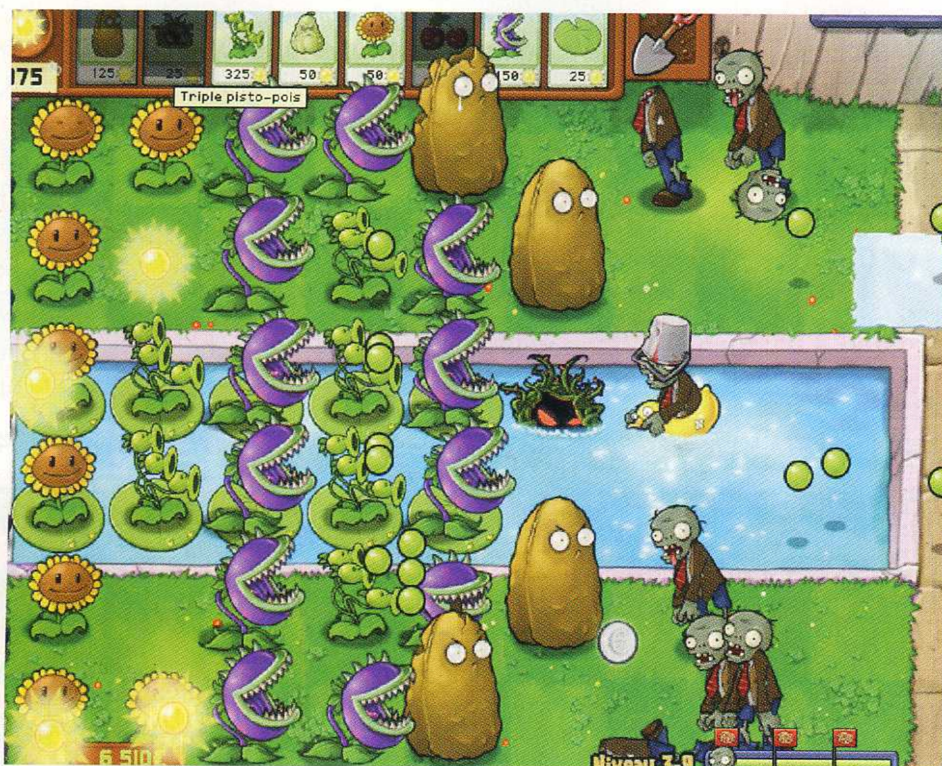
....

Code Postal* : Ville* : ....

Adresse email* : ....

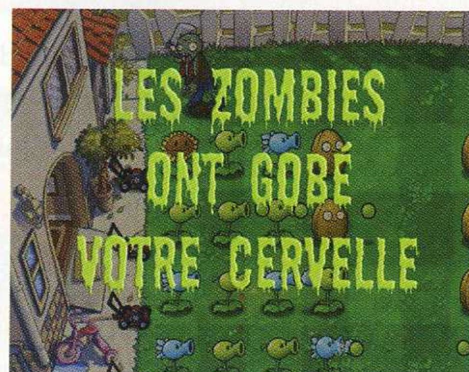
(*) Champs obligatoires

Offre valable en France métropolitaine dans la limite des stocks disponibles. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.



Allez, mes plantes carnivores, BOUFFEZ ! ALLLEZZZZZZ ! Et toi, petite patate, RETIENS-LESSSSS !





Plantes contre Zombies ne manque vraiment pas d'humour.

Genre Action/Stratégie
Éditeur PopCap Games
Développeur PopCap Games
Âge conseillé 7+
Site www.popcap.com/games/pvz
Prix Environ 15 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Même le PC de votre grand-mère ferait l'affaire.
Texte en français **& voix** -

LES JEUX BIO, C'EST BON

Plantes contre Zombies

Démissionnez, quittez votre femme, reniez vos enfants : Plantes contre Zombies ne pardonne rien, et surtout pas le manque de temps.

Lucky et Savon zieutent mon écran depuis 30 bonnes minutes, les bras croisés, à me répéter toutes les 3 secondes : « Ce n'est pas un peu easy ton truc ? », « C'est un peu nul quand même, non ? », « Bon, tu viens déjeuner là ou quoi ? ». Au fond d'eux, même s'ils ne veulent pas l'avouer, ils sont ADDICT. Moi, ça fait une journée et une matinée que je suis scotché sur ce jeu « un peu easy », « un peu nul » et que je crève la dalle. Mais je suis ADDICT. Je suis une plante carnivore, je suis un tournesol, je suis un cactus qui tire des épines sur des zombies accrochés à des ballons rouges. Bref, si je prends quelques minutes pour vous écrire, c'est uniquement parce que Death Pote me regarde en ce moment-même avec un air plus que menaçant. Que je vous explique quand même. Plantes contre Zombies reprend le concept bien connu (y a intérêt pour vous) du Tower Defense, mod créé sur l'immortel Warcraft III. Il s'agit de repousser des vagues de monstres de plus en plus puissantes.

Internez-moi (avec un PC) !

En l'occurrence, il s'agit de repousser une armée de zombies avec des... plantes ! Carnivores, champignons empoisonnés, nénuphars enchantés... il y a en tout 49 plantes pour venir à bout de 26 types de zombies (du zombie Mickael Jackson au zombie athlète de bobsleigh). Tout le challenge consiste à utiliser les bonnes plantes au bon moment et à la bonne place. Les niveaux passant, on se prend à peaufiner ses placements, à utiliser des combinaisons de plantes et à soigner son timing. Un régal qui s'étoffe ponctuellement de quelques imprévus : un brouillard qui s'abat sur le champ de bataille, la nuit qui tombe et rend obsolète nombre de vos armes... Le concept marche du tonnerre et pardonne sans mal une réalisation hmm... peu coûteuse ? Quant à la durée de vie, en dépit d'un mode Aventure beaucoup trop facile, elle reste plus qu'honnête si vous vous attardez sur les variantes Bonus ou le mode Survie. Ce qui m'amène (enfin) à la conclusion que Plantes contre Zombies est un petit jeu bardé de qualités et au potentiel addictif impressionnantissime. Vous m'excuserez, j'y retourne.

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

Une mécanique éprouvée, de l'humour, de la couleur, Plantes contre Zombies est un excellent jeu à consommer sans modération. Idéal pour les gens, comme Kracoukas, qui s'ennuient terriblement dans leur vie.

PLUS
- Addictif
- Concept ravageur
- Prise en main immédiate
- Le mode Survie

MOINS
- Un mode Aventure trop facile
- Pas de mode en joueur contre joueur

VERDICT 16/20

ABONNEZ-VOUS joystick

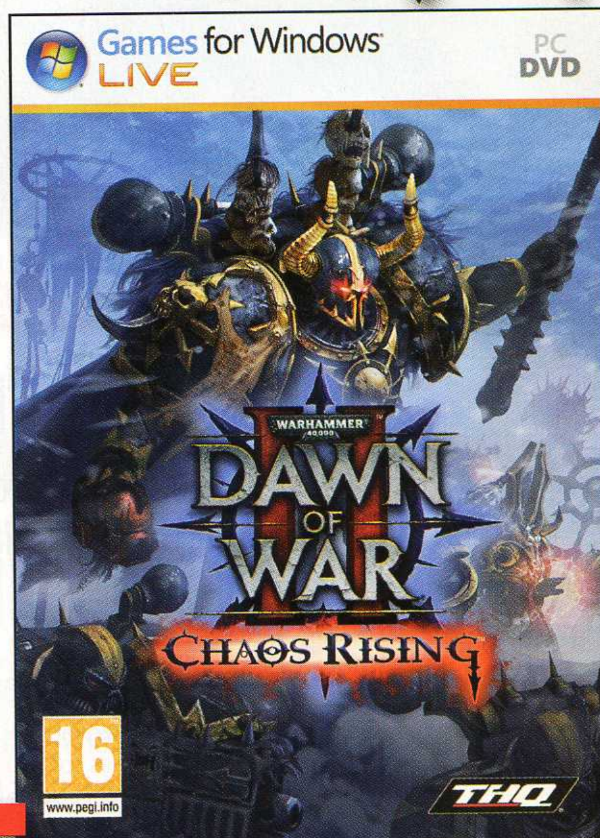
Joystick (1 an/13 n°)	....	90,35 €*
+ Le jeu Dawn of War 2 Chaos Rising® (version PC)	....	49,98 €**
Total	....	~~140,33 €~~

79,50€

BÉNÉFICIEZ DE 45% DE RÉDUCTION !



+





BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P232

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N°s + **le jeu Dawn of War 2 Chaos Rising®** (version PC) pour **79,50** € au lieu de **140,33** €*.

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**

❑ [carte] n° ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋

Expire le : ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋ (validité 2 mois) Cryptogramme ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom[(1)] : ....

Prénom[(1)] : ....

Société : ....

Adresse[(1)] : ....

Code Postal[(1)] : ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋ Ville[(1)] : ....

Adresse email[(1)] : ....

Tél fixe : ....

Tél portable : ....

Date de Naissance : ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋

Yellow MEDIA

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions[(1)] :

Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii

De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

[(1)] Champs obligatoires

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "**Dawn of War 2 Chaos Rising®**" au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/08/10.**

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❑. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.



Vas-y ! Ondule ! Fais l'amour à la caméra !





Sundin n'a pas du tout apprécié mon premier texte.

Genre Aventure
Éditeur DTP Entertainment AG
Développeur Cranberry Productions
Âge conseillé 12+
Site Pas de site officiel
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1,4 GHz, 1,5 Go de Ram, Intel GMA X4500 (Autrement dit, n'importe quelle machine de moins de dix ans d'âge)
Texte en français **& voix** en anglais

ÉTAIT-IL VRAIMENT NÉCESSAIRE D'EN FAIRE UN DEUXIÈME ?

Black Mirror 2

Dis-moi, Sundin... Qu'est-ce que je pourrais bien faire avec une barre à mine tordue, un peigne et une toile de maître ? Venir prendre un café ? Ah oui, tiens, bonne idée...

À mon grand dam, Black Mirror 2 appartient à cette catégorie de jeux que je ne peux me résoudre à massacrer, parce qu'ils ne le méritent pas vraiment, mais dont je n'arrive pas non plus à dire du bien, exactement pour cette même raison. Évidemment, si j'avais la chance de travailler dans le monde policé du recrutement, je pourrais me contenter d'un texte bien passe-partout du genre : « Malgré tout l'intérêt de votre jeu, nous ne pouvons nous résoudre à lui donner une note favorable. Nous le gardons bien entendu au frais dans une armoire au cas où nous aurions une soudaine envie d'y jouer plus tard, et vous souhaitons une bonne continuation dans vos développements futurs. » Mais Joystick étant ce qu'il est, je vais devoir me fendre d'un discours nettement moins ambigu ! Voyons... Allez : je prends mon plus beau clavier, et je me lance.

Tiens, le temps est à l'orage...

Chers gens de Cranberry Productions, sans aller jusqu'à comparer votre Black Mirror 2 à une intégrale de Derrick en noir et blanc, on ne peut nier que l'ennui qu'il suscite laisse perplexe. Bien sûr, vous avez su respecter à la lettre les codes séculaires du point & click : un manoir familial qui a vu passer une demi-douzaine de morts violentes en guise de cadre historique, une belle collection d'énigmes à résoudre, et un héros sympathique qui n'en demandait pas tant. Malgré tout, à peine la demi-heure de jeu écoulée, on commence à penser à ce rendez-vous chez le dentiste qu'on aurait déjà dû prendre, ou à Savon que l'on n'entend plus chanter « YMCA » depuis cinq bonnes minutes, ce qui n'est pas très bon signe (quoique...). Bref, le cœur n'y est pas, et la cause de cette désaffection n'est pas à chercher bien loin : les musiques, qui semblent sponsorisées par la chorale saoule de notre bar chilien préféré, ou les personnages, qui ont visiblement choisi Robocop comme modèle pour leur jeu d'acteur, sont autant d'éléments qui plombent complètement l'ambiance sérieuse et oppressante sur laquelle devait s'appuyer l'intrigue. Peut mieux faire. Beaucoup mieux faire.

KRACOUKAS



Oui, elle jouait à Black Mirror 2, et d'un coup, pouf : coma ! L'ennui, sûrement...

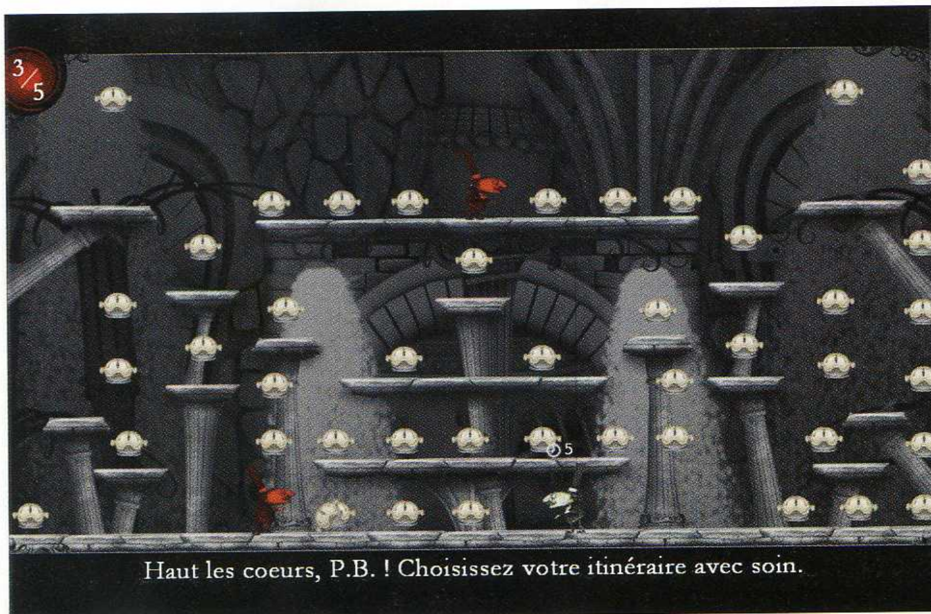
EN RÉSUMÉ

Un scénario structuré et des énigmes d'un bon niveau qui devront s'incliner devant la platitude de la réalisation et l'absence totale d'immersion. Cet épisode 2 ne sera pas difficile à oublier.

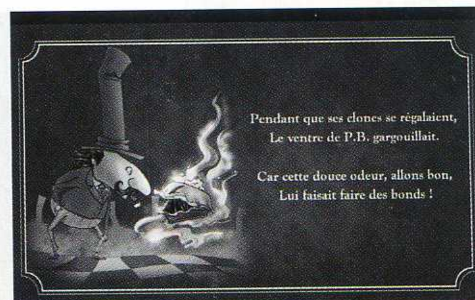
PLUS
- L'intrigue tient la route
- Les casse-tête aussi
- Bouuuh, j'ai peur...

MOINS
- Ah ben non, pas tant que ça...
- Viiite, un café !
- Pfff... Ça va être long, ce test !

VERDICT 10/20



Chaque niveau a ses propres contraintes. Ici, P.B. Winterbottom doit récupérer toutes les tartes en évitant les clones maléfiques.





Mention spéciale à l'écriture, très inspirée.

Genre Plateformes/Réflexion
Éditeur 2K Play
Développeur The Odd Gentlemen/2K China
Âge conseillé 10+
Site www.winterbottomgame.com
Prix environ 5 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Intel Core 2 Duo E6420 Dual Core 2.13 Ghz, 1 Go de Ram, GeForce 7800 GT or Radeon HD3600
Texte en français **& voix** -

EXQUISE FRIANDISE

Les Mésaventures de P.B. Winterbottom

Je me suis réveillé ce matin avec des cernes énormes, le furieux désir de devenir poète et une insatiable envie de tartes à la crème. Ma copine me dit que j'ai abusé de P.B. Winterbottom. Je ne peux pas lui donner tort.

Les Mésaventures de P.B. Winterbottom est de ces jeux dont la magie opère après quelques secondes à peine. Un de ces jeux qui me rend instantanément heureux, la bouche en forme de cœur devant mon PC, une expression de débile sur le visage suivie d'un « viens voir Kracou, s'trop beau ! Et mets pas des miettes sur mon clavier steuplé ! ». Car allergique aux consoles que je suis, je n'avais pas vu passer ce diamant du XBLA, auréolé par la critique à sa sortie, il y a quelques semaines. De quoi s'agit-il ? Disons qu'il s'agit d'un jeu à la croisée de la plateforme et de la réflexion, dans la mouvance du terriblissime Braid (9/10 dans le Joystick 219), avec qui il partage d'ailleurs nombre de mécaniques de jeu. Vous n'avez pas le Joystick en question et vous n'avez pas joué à Braid ? Honte sur vous, mais OK, je vous explique.

C'est pas d'la tarte (hu, hu)

L'idée, c'est un jeu en 2D divisé en niveaux, à la façon de n'importe quel jeu de plateforme des années 90. Dans chaque niveau, il y a des tartes, et les tartes, P.B. Winterbottom en raffole. Le problème pour lui, c'est qu'il ne peut pas toutes les attraper. Il va donc devoir ruser : activer certains mécanismes par exemple, pour ouvrir des portes ou accéder à des endroits a priori inatteignables. Il pourra aussi compter sur des clones, comme dans le mod Prometheus (Savonfou vous en parle dans le numéro 226), que l'on pourra programmer pour exécuter certaines actions à un moment donné (actionner un interrupteur, faire la courte échelle...). Jugeote et dextérité sont dument exigées, d'autant que le gameplay et la difficulté s'étoffent au fil des tableaux (clones maléfiques, tartes spéciales...). Le level design est super bien fichu, la bande originale inspirée et le graphisme bichrome (noir et blanc) fonctionne à merveille. Seule la durée de vie (une cinquantaine de tableaux, plus quelques niveaux bonus) pêche un peu mais pour 5 euros, seul un fan d'Hélène Ségara pourrait faire la fine bouche. Et vous n'en êtes pas. Non ? J'espère. Alors vous savez ce qu'il vous reste à faire.

SUNDIN

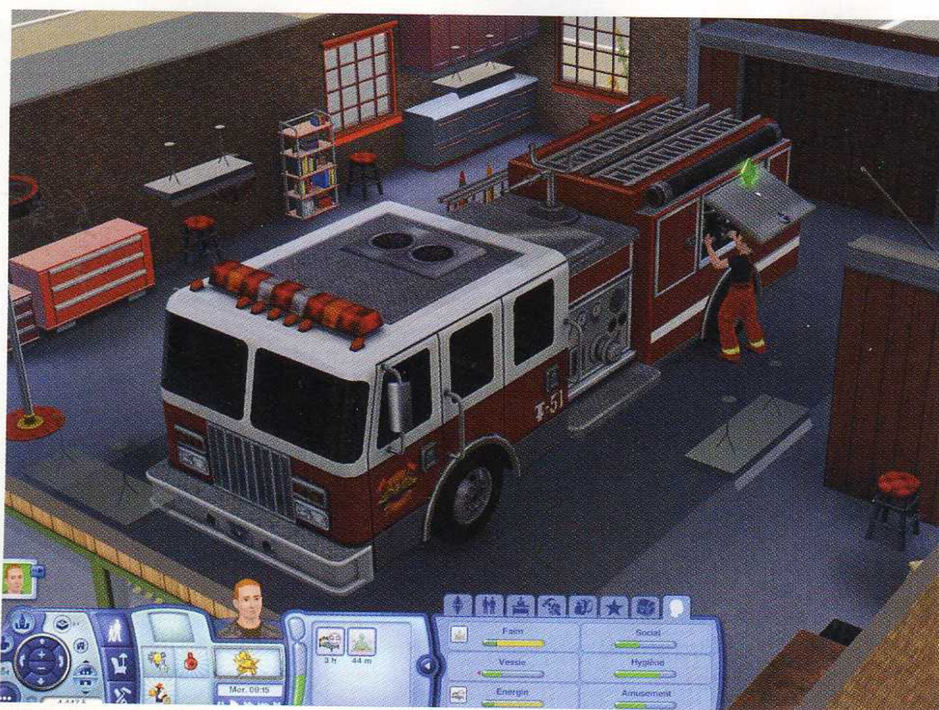
EN RÉSUMÉ

Un concept certes déjà vu mais ô combien efficace, porté par une réalisation de très bon goût. Un petit jeu comme on les aime : addictif, beau et plein d'humour. Le tout pour 5 petits euros !

PLUS
- Une mécanique intelligente
- Un scénario plein de poésie
- Une B.O. qui pète !
- Un noir et blanc très approprié
- Un prix dérisoire

MOINS
- Durée de vie assez courte

VERDICT 16/20



Ce pompier est exceptionnel, il tient une caserne à lui tout seul.



Un chasseur de fantômes en pleine action.

Genre Simulateur de vie
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts
Âge conseillé 12+
Site http://fr.thesims3.com/
Prix Environ 30 euros
Sortie Juin 2010
Configuration recommandée Processeur 2,0 GHz, 1 Go de Ram, Carte Graphique 128 Mo
Texte en français **& voix** simlish

ADIEU LA GLANDE !

Les Sims 3 : Ambitions

En comptant large, le lectorat de Joystick jouant aux Sims doit se compter sur les doigts d'une main amputée de quatre doigts. Et pourtant, on en parle quand même. Parce que rendre un lecteur heureux, ça n'a pas de prix.

Le saviez-vous ? Jusqu'à présent, les Sims, ces roublards, faisaient semblant de bosser. C'est-à-dire qu'ils s'enfermaient dans un soi-disant lieu de travail (un médecin dans un hôpital...), sautaient dans un moelleux plumard et y passaient huit bonnes heures à roupiller pendant que le joueur les imaginait en plein turbin. Neuf ans d'emplois fictifs, il était temps d'y mettre un terme ! Le juge Electronic Arts rend donc son verdict et propose aux fans de prendre le contrôle de quelques professions bien réelles. Parmi ces métiers, on trouve le pompier avec sa caserne à gérer (de l'entretien à la surveillance des alertes), que l'on « sortira » lors des incendies de Sunset Valley ou de Twinbrooks, le nouveau quartier apporté par cette extension. Mais ce n'est pas tout, d'autres vocations sont au programme comme l'enquêteur de police chargé de résoudre les petits larcins, le chasseur de fantômes, le styliste, le sculpteur, l'inventeur ou encore l'architecte d'intérieur.

Les professionnels

Si certaines des nouvelles carrières se déroulent toujours en mode plus ou moins automatique, certaines exigent une attention de tous les instants. On a vu le cas du pompier, c'est également le cas de l'architecte d'intérieur qui aura pour tâche de transformer les maisons d'autres Sims. Dans ce cas-là, le jeu passe en mode construction et c'est au joueur de gérer le réaménagement de la maison. Pour les autres nouveautés, notons la possibilité d'acheter ou de vendre des bâtiments. En parlant d'immeubles, quelques inédits font leur apparition (salon de stylisme, laverie automatique...) et je vous en épargne le détail car ce qui compte, finalement, c'est de savoir si l'extension vaut le coup. Faisons simple : soit vous n'avez jamais accroché aux Sims et cette extension « ajout de contenu » a zéro chance de vous séduire, soit vous êtes un fan et dans ce cas, les nouveautés sont assez nombreuses pour vous convaincre de passer à la caisse. À vous de me dire.

YAVIN

EN RÉSUMÉ

Après l'escapade Destination Aventure, Electronic Arts propose une extension plus classique, basée sur l'ajout de contenu et d'activités au sein même du jeu original. Une réussite qui séduira n'importe quel fan des Sims.

PLUS

- Les nouveaux métiers
- De nombreuses activités
- Un quartier tout neuf

MOINS

- Anciennes carrières inchangées
- Réservé aux fans
- De plus en plus gourmand

VERDICT 14/20



Des étoiles en carton, des chiens à moustaches et des canards maléfiques... Voici une photo exclusive de la chambre de Savonfou.

Genre Jeu d'aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 10+
Site www.telltalegames.com
Prix Environ 6 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en anglais

EN RÉSUMÉ

Après un épisode sans fantaisie, Telltale redresse la barre. D'ailleurs, si vous ne deviez jouer qu'à un seul jeu d'aventure cette année, alors ce serait The Tomb of Sammun Mak. Le message est-il assez clair ?

PLUS

- Un casting digne de Woody Allen
- Des décors qui humilient Cameron
- Un format sitcom maîtrisé

MOINS

- Une VF sur la toile ?
- Trop bon donc trop court
- Le prochain aura fort à faire

VERDICT 17/20

SAMMUN MAK/SAM AND MAX... Y A RIEN QUI COGITE LÀ ?

Sam & Max 302 The Tomb of Sammun Mak

Aujourd'hui, même éveillé, j'entends des chiens et des lapins me raconter des histoires merveilleuses. Finalement, l'alcool aura bel et bien accompli sa sinistre besogne.

Malgré leurs impressionnants tableaux de chasse, Lara Croft et Indiana Jones n'ont pas le monopole du pillage de tombes. Et après avoir terminé The Tomb of Sammun Mak, je dirai même que niveau profanation et insulte à la mémoire des Dieux, ils jouent en catégorie amateur. Car outre un pillage de tombe dans les formes, vous trouverez pêle-mêle dans cet épisode l'énigme du Sphynx en carton, une savoureuse parodie du Crime de l'Orient Express, des vannes bien méritées sur nos amis les habitants de Stuttgart, des taupes jeteuses de sorts en veux-tu en voilà, des elfes comploteurs cherchant à évincer le père Noël, un coffre à jouets maudit et même une vache ! Du suspense ! Du frisson ! De l'aventure ! Une daibauche de passionne dans un monde pris de fôllye... avecque mille éléfants !

Moustaches cirées de rigueur

J'attendais ce jour depuis des années, et si ma concierge n'avait pas la moustache, j'irai de ce pas l'embrasser de bonheur. Suivant à la lettre la recette des sitcoms télé, épisode après épisode Telltale nous a servi les mêmes sempiternels décors agrémentés ici ou là d'un lieu adapté au besoin du scénario. Eh bien, après trois ans à tourner en rond dans le quartier de Sam & Max, The Tomb of Sammun Mak nous offre que des paysages inédits d'époque victorienne. En effet, une fois n'est pas coutume, vous ne partagerez pas les pérégrinations de la Freelance Police, mais celles de Sammeth et Maximus, leurs grands-pères qui, du point de vue de leurs réparties, n'ont rien à envier à leurs pelucheux descendants. Ajoutez à tous ces incroyables bouleversements des puzzles temporels comme en proposait The Penal Zone, et vous obtenez, soyons fous, le meilleur Telltale à ce jour à tout point de vue et toutes séries confondues. Une aventure si désopilante que je ne tolérerai aucune impasse. Vous pouvez ne pas aimer ni Telltale ni les point & click, être végétarien ou orthophoniste, rien n'y fera...
À 6 euros vous devez l'acheter !

LUCKY


PIF
grzzzt
POUF
ZAP
BOÏNK
GAAWWW
BLAM
BOOM
REUH
PTOOÏÏNG
FIZZZZZZZZZ

UN PC IN THE POCKET

Pour jouer sur PC, pas besoin de PC ! La preuve avec ces machines qui vous feront revivre les grandes heures du jeu PC et qui tiennent dans votre poche.



La Pandora, le rêve mouillé des fans de l'OpenSource.

Eh Kevin ! Non, pas toi Deez… Toi, Kevin qui croit que le jeu vidéo a commencé avec la Playstation ! Toi qui penses que ton PC à 1 500 euros peut tout faire tourner, laisse-moi te dire que tu te fourres le doigt dans l'œil ! C'est que, du haut de mes canoniques 36 ans, j'en ai vu passer des jeux, des machines ! Des bons, des brutes et aussi des merdes. Mais ce n'est pas de cela que je vais te parler aujourd'hui. Non, je vais évoquer tous ces jeux qui m'ont fait rêver – et parfois cauchemarder à cause de leur difficulté – et surtout, comment y jouer aujourd'hui ! Mais pas sur ton PC, ça serait trop laid. Je vais t'expliquer comment, pour une poignée de dollars (ou d'euros, c'est au choix), tu vas avoir un petit PC de jeu dans ta poche. Bon, pour être honnête, ça ne sera pas vraiment un PC mais plutôt une machine qui fera tourner des vieux jeux PC… Ben oui, tu n'imaginais pas que j'allais t'expliquer comment faire tourner Crysis sur une machine tenant dans une poche… Mais non, ne pars pas, tu verras, tu vas t'amuser… et galérer un peu aussi. Après tout, mettre les mains dans le cambouis, arpenter des forums à la recherche de l'astuce qui fera tourner ton jeu… c'est ça le charme du PC (Nd Sundin : on se convainc comme on peut…).

Retrogamer next-gen

Comme le dit un proverbe (où alors c'était un personnage de Plus Belle La Vie), un bon artisan a de bons outils. Donc, mon cher Kevin, je vais te faire la liste du matériel nécessaire pour (re)découvrir tous ces jeux dont nous te rabâchons les oreilles depuis des années. Et je ne te parle pas de versions « remasterisées », relookées ou je ne sais quoi… Non, je te parle des versions d'origine, celles qui ont créé de véritables cultes (ou sont tombées dans l'oubli le plus total).

1 - Une connexion internet. Oui, même si tu vas surtout jouer off-line (la plupart des machines que je vais te présenter ne supportent pas de base de connexion réseau), tu vas quand même avoir besoin du net pour plein de trucs, comme télécharger les programmes nécessaires, mettre à jour tes outils…

2 - Une carte bleue ou un compte Paypal. Eh oui, tu vas raquer ! Pas directement auprès de moi mais auprès du site marchand qui te vendra la machine que tu choisiras (pour peu que tu choisisses quoi que ce soit)

3 - Tes vieux jeux en version originale. Ah, mais j'oubliais que tu n'as pas de jeux assez vieux. Alors prends ceux de ton papa (ou ta maman, ça arrive) ou achète-les sur Good Old Game (quand je te disais que tu allais raquer).

4 - Du temps. Arpenter les forums en quête d'infos et bidouiller une machine, pas forcément prévue pour ça, c'est parfois amusant mais ça demande, toujours, un certain temps… quand ce n'est pas un temps certain.

5 - Parler anglais. Eh oui, bien qu'il existe des francophones passionnés, la mondialisation fait que tu trouveras plus d'infos/conseils/astuces dans la langue de Shakespeare que dans celle de Molière.

6 - Des potes. Ben oui ! Jouer à des vieux jeux, c'est super-marrant, d'accord… mais le vrai intérêt du truc c'est de se la raconter avec ses potes à coups de « Regarde mon dernier gadget, je joue à Sam & Max dessus… avec les voix et tout. » ou « Non, franchement, là j'ai pas le temps de faire une partie de Modern Warfare, je suis sur la dernière mission de Syndicate ! Mais non, pas le remake/reboot de StarBreeze, le jeu original… bon ça va couper, je suis dans un tunnel ! »

Bon, Kevin, ça y est ? Tu as tout ce qu'il y a sur la petite liste de courses que je t'ai donnée ? Oui, eh bien maintenant, il ne te reste plus qu'à allumer ton PC, lancer ton navigateur internet (je suppose que t'es encore sous IE) et entrer l'adresse de Google (je te la donne, car en général, le Kevin ne sait pas que Google existe) **www.google.fr.** Après ? Eh bien, démerde-toi, tu veux pas que je joue à ta place aussi ? >>>

La Wiz, ou quand la Corée se prend pour le Japon.



MAIS ALORS, C'EST QUOI CES MACHINES ?

Pour éviter de passer votre temps à écumer le net, voici notre sélection des meilleures machines-couteau suisse.

Bon, je pensais m'arrêter là, mais après avoir lu mon article, Sundin s'est contenté d'un simple « Euh, je sais que c'est toi le chef mais là... », et Lucky : « Tu ne vas pas avoir besoin de te chauffer cet hiver, vu comment tu vas te faire incendier sur le forum... ». Quant à Savon, il y a vu la justification de toutes ses errances avec un « Tu vois Death Pote, je me suis toujours inspiré de ton œuvre... ». Me voilà donc contraint de tenir ma promesse jusqu'au bout ! Alors Kevin, es-tu prêt à la plus grande révélation de ta vie ? L'expérience ultime auprès de laquelle une nuit d'orgie avec les candidates de Miss Univers est aussi passionnante qu'une partie de 1000 Bornes (Nd Yavin : Il a pété les plombs ou quoi, le Death Pote) ? Je vais donc t'expliquer, ou plutôt te présenter, les machines qui te permettront de (re)jouer à des vieux jeux PC, sans avoir l'impression d'affronter une bouillie de pixels.

> **« Pas vraiment un PC mais plutôt une machine qui fera tourner des vieux jeux PC. »**

LA PANDORA, la plus puissante !



Alors, mon petit Kevin, pour commencer je vais te faire baver comme un boxer (le chien, pas le sportif) avec la Pandora. Cette console, imaginée et commercialisée par une équipe internationale de passionnés, est sans conteste la machine Open-Source/Communautaire la plus puissante. Et bien qu'elle soit à peine plus grande qu'une DS de Nintendo, elle fera tourner Quake III Arena à 60 images/sec. Évidemment, on y retrouvera les grands classiques du retrogaming opensource avec des interpréteurs/émulateurs comme ScummVM, DosBox et des portages de jeux PC tels que : Rogue, C-Dogs, OpenLiero… Et si tu te demandes pourquoi je te parle au futur, c'est que pour l'instant, les consoles sortent au compte-gouttes des ateliers.

Spécificités

CPU : 600 MHz ARM Cortex
Écran : 4.3 pouces couleur LCD
Résolution max : 800 x480
Chipset : OpenGLES 2.0
Ram : 128 Mo
Mémoire : 1 Go (mémoire flash) + carte SDHC
Contrôles : écran tactile, D-PAD, 6 boutons, 2 sticks analogiques, Select, Start

Les indispensables

Quake III
Free Heroes 2
ScummVM
DosBOx

LA GP2X WIZ, la plus polyvalente



Bon, il faut que tu sois attentif. Il existe plusieurs modèles de la GP2x mais je vais me contenter de la dernière version : la Wiz. Aussi grosse qu'un Gameboy Micro, la Wiz dispose d'un écran tactile, de 64 Mo de Ram et d'un accélérateur 3D. Du coup, Quake 2 tourne parfaitement, l'utilisation de ScummVM (au moins pour les jeux Lucas) est optimale. Bien sûr, tu pourras me rétorquer qu'il n'y a pas de clavier mais cette petite portable excelle, notamment lorsqu'il s'agit de retrogaming console. Du coup, entre deux énigmes de Day of the Tentacle, tu pourras reposer ton cerveau grâce à un bon petit jeu d'arcade.

Spécificités

CPU : 533 MHz ARM9
Écran : 2.8 pouces couleur AMOLED
Résolution max : 320 x 240
Chipset : OpenGLES 1.1
Ram : 64 Mo
Mémoire : 1 Go (mémoire flash) + carte SDHC
Contrôles : écran tactile, D-PAD, 6 boutons, Select, Start

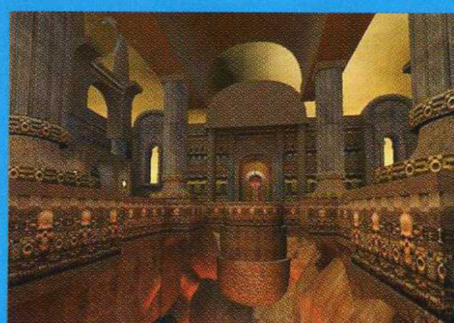
Les indispensables

Quake II
ScummVM
Shadow Warrior
Abuse


Quake 2



Quake 3


Quake 3

LA DINGOO, la plus économique



À partir de maintenant, tu vas pouvoir te la péter grave avec tes potes (ou passer pour le mec le plus ridicule du coin). Voici le PMP (Portable Media Player) le plus hype du moment. En moins de quelques semaines, la Dingoo a été adoptée par une énorme communauté sur le net. La raison : un prix rikiki et, surtout, l'apparition de Linux. Du coup, les portages de ScummVM, Doom, Duke Nukem, Descent… ont fait leur apparition, et la communauté ne s'arrête plus d'approvisionner la machine. Alors, c'est sûr, il te faudra lire différents tutoriaux (dont une majorité en anglais) pour en tirer la substantifique moelle, mais quelques sites français te viendront en aide. Le plus fort, c'est qu'elle tient vraiment dans une poche (voire une demi-poche).

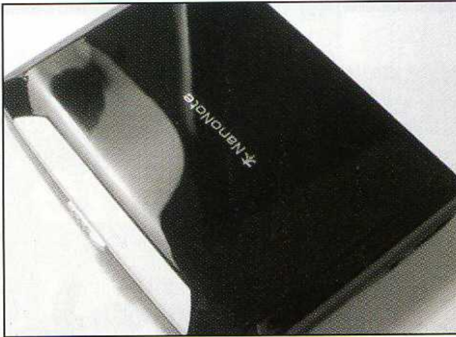
Spécificités

CPU : 336 MHz XBurst Jz4732
Écran : 2.8 pouces couleur TFT
Résolution max : 320 x 240
Ram : 32 Mo
Mémoire : 2 Go (mémoire flash) + carte µSDHC
Contrôles : D-PAD, 6 boutons, Select, Start

Les indispensables

ScummVM
Duke Nukem
Doom
Heretic/Hexen

LA NANONOTE, la plus obscure



Sache, si tu craques pour cette machine, que ton nom changera et que plus personne ne t'appellera Kevin mais Roxxor ! C'est que la Nanonote est LE gadget le plus obscur du moment lorsqu'il s'agit de retrogaming. En fait, c'est le gadget le plus obscur… quelle que soit son utilisation. Construite autour du même hardware que la Dingoo, la Nanonote zappe l'aspect console pour un clavier. Du coup, les applications sont bien moins axées consoles que PC. La communauté (encore peu importante mais franchement motivée) ne s'y est pas trompée et des versions (plus ou moins abouties) de ScummVM, Dosbox, Doom, Net Hack… ont fait leur apparition. Totalement openSource (la Nano est même vendue sous la licence Copyleft), tu t'arracheras les cheveux si tu n'as aucune notion de Linux ou l'envie d'écumer les forums.

Spécificités

CPU : 336 MHz XBurst Jz4720
Écran : 3.0 pouces couleur TFT
Résolution max : 320 x 240 de couleurs
Ram : 32 Mo
Mémoire : 2 Go (mémoire flash) + carte µSDHC
Contrôles : Clavier Querty

Les indispensables

DosBox
ScummVM
Doom

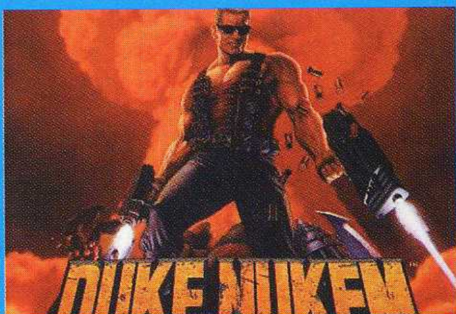
Maintenant que je t'ai présenté ces quelques machines, il ne te reste plus qu'à faire ton choix et à mettre les mains dans le cambouis (et au portefeuille). Mais, dans ma grande mansuétude, je vais tout de même te donner une petite liste de sites (tous en anglais) qui te permettront de te débrouiller et de voir ce que proposent les communautés de ces petites machines à tout faire.

GP32x : www.gp32x.com
Initialement conçu pour réunir la communauté GP32, ce site est rapidement devenu LE site de référence pour la Pandora et la Wiz. Vous pourrez également y trouver des news concernant d'autres consoles comme la Dingoo ou la GP2x (et aussi la défunte GP32).

Dingoonity : www.dingoonity.org
Le site de référence pour la Dingoo. Il traite aussi bien des applications développées pour son OS officiel que de celles développées pour son Linux. Les conseils sont nombreux, les internautes n'hésitent pas à aider les débutants.

ScummVm : Scummvm.org
Le site officiel de l'interpréteur ScummVM, qui permet de faire tourner nombre de jeux d'aventure mythiques des années 80-90, comme les vieux Lucas Arts ou les Sierra. Vous pourrez y télécharger toutes les versions de ScummVm supportées officiellement par cette communauté, ainsi que les codes sources nécessaires à son adaptation sur les machines les plus obscures.

Dosbox : www.dosbox.com
Comme pour ScummVM, Dosbox.com est le site officiel de la communauté/développeur de Dosbox. Au cas où vous ne l'auriez pas compris, il s'agit d'un émulateur permettant de faire tourner les jeux Dos (avant l'invention de Windows) sur des machines récentes ou dépourvues du processeur nécessaire (x86).



Duke Nukem



Flashback



Fullthrottle 1



NEWS 90
Toujours prompt à tirer la barbichette d'un pharaon si possible maudit, Sundin s'attaque au hack ans slash Mytheon.

Édito

PAR LUCKY

Mourir coûte trop cher

Plus le temps passe, plus je me rends compte que je suis attaché à mon petit confort. Je me suis fait cette effroyable réflexion bourgeoise hier soir en me recollant sur Aion. Décidé à m'y remettre, me voilà battant la campagne pour déglinguer du monstre. Oui mais voilà qu'un pull imprudent et une nuée d'ennemis plus tard, je meurs sans faire de manière, en écopant au passage d'une de ces pénalités de mort si chères à nos amis coréens. J'ai perdu de l'XP et pour la regagner, il me faut payer. Soit ! Je paie de mauvaise grâce, et là, horreur, je n'ai pas récupéré tous mes points. Pourquoi la mort me coûterait-elle les yeux de la tête ? C'est vrai après tout... Comme le prétend le sympathique croque-mort de mon quartier : « Ne dépensez pas une fortune pour enterrer mamie, la vie coûte déjà bien assez cher ». Et il a raison ! Dans un MMO made in Taïwan, si vous n'aimez pas farmer un minimum, vous êtes foutu ! Tout est hors de prix. Un déplacement à l'autre bout du monde ? Les yeux de la tête ! Un petit point de craft ? Les yeux de la tête. Faire sauter un débuff ? Pareil : les yeux de la tête. Mais bon sang, combien d'yeux faut-il avoir pour jouer tranquille ?





Business & John Romero ■ Récolter du blé à tout prix

John l'énigmatique

Un jour d'ennui, tandis que j'errais au hasard du vaste Internet à la recherche d'une belle news, voilà que je tombe sur une interview de John Romero, l'une des ex-stars décriées de la grande époque ID Software. Dans un papier fleuve de huit pages, mon confrère journaliste, ébloui par la chevelure et l'embonpoint de l'ami John, court les questions convenues. Vous serez sans doute ravis d'apprendre que ce légendaire héros des années 90 ne gaspille pas sa jeunesse en bain de champagne puisqu'il supervise la création de plusieurs MMO, mais que pour l'essentiel de son temps, il glande sur World of Warcraft comme n'importe quel chômeur. Selon lui, « ces dernières années, le marché du jeu a radicalement changé », « WoW n'est qu'une étape parmi d'autres. » Jusque-là, tout allait bien. Je suivais si parfaitement son raisonnement qu'au fond, je me sentais devenir blond, beau et américain. Mais voilà qu'est arrivée la Van Dammade ! Une phrase énigmatique soutenue par un regard de braise de type Si-tu-remets-ma-parole-en-cause-je-t'en-colle-une-!, balancée sans l'ombre d'une explication : « Il y a beaucoup d'argent à faire dans le MMO pour peu que l'on se focalise sur casual persistant ». Casual persistant... Mais de quoi parle-t-on là ? Un genre de jeu ? Une attitude de joueur ? De réseaux sociaux ? Impossible de le savoir. Mais en réfléchissant un peu, je crois comprendre ce que John a voulu suggérer. Prenons les abonnements à vie. Vous payez une fois 150 euros, et vous voilà bienvenu à jamais sur votre jeu préféré. Les hardcore gamers en échec scolaire y gagnent (enfin, si on veut), et les salarymen qui n'ont qu'une heure ou deux par semaine à consacrer à leurs persos ne souffrent plus du complexe : « J'ai pas joué ce mois-ci et j'ai perdu 15 euros » ; complexe qui pousse 90 % des casus à lâcher les MMO payants. Mais effectivement avec ce système, le marché change, car pour faire rentrer de l'argent, les dév multiplient les extensions commerciales. De leurs côtés, les commerciaux rivalisent d'ingéniosité pour adapter un jeu à un pays donné. Et quand je vois la Chine payer ses jeux à l'heure ou le Brésil s'abonner pour StarCraft II, j'en arriverai même à comprendre ma voisine quand elle me lance des « Chéri, voyons ! (petit rire) Payer comptant, c'est tellement 2007 ! ». Y a que moi qui ne connaît pas Jean-Claude Van Damme ou quoi ?

> « John Romero glande sur World of Warcraft comme n'importe quel chômeur. »



FREE TO PLAY 92
Ils sont beaux, ils sont gratuits et choisis par l'inimitable Kracoukas, voici pour vous : les Free 2 Play !



TRY AGAIN 94
Vêtu d'une combinaison moulante qualifiée d'incendiaire par le magazine Têtu, Cyd teste le multi de Splinter Cell.



AU SECOURS 96
Toutes les histoires ont une fin, et aujourd'hui l'épopée Left 4 Dead 2 se termine pour Deez avec le guide de la paroisse !

Age of Conan - Rise of the Godslayer ■ Les pillages reprennent

Un barbare en Orient

Cela n'aura pas échappé à votre esprit sagace : ce mois-ci nous ne vous parlons pas de Rise of the Godslayer. J'aurais pu tenter de vous écrire un petit papier à chaud sur cette première extension d'Age of Conan, mais comment vous le dire ? Tout était contre moi. En fait cette semaine-là, la constellation du Koala constipé était en parfaite harmonie avec celle de la théière qui danse, la serveuse de la pizzeria m'a fait un sourire, et pour finir j'avais enfilé des chaussettes dépareillées (je garde mes chaussettes au pied une semaine si je veux !). Je ne pouvais donc rien faire. Qui plus est, et plus sérieusement, Funcom joue gros sur ce coup, je n'avais pas envie de raconter n'importe quoi juste pour tomber pile dans l'actu ; mon analyse attendra. Quoi qu'il en soit, la communauté de Conan semble avoir accueilli le petit RotG avec chaleur, et parle



avec enthousiasme de la belle Khitaï jusque sur les forums de femmesaufoyer.com. Évidemment Funcom s'est un peu gauffré sur son lancement (serveurs down et emergency patch au bout de quelques heures à peine), mais la nouvelle contrée asiatique du jeu compense largement ce petit désagrément. Les premiers retours sont donc plutôt bons, plus de détails le mois prochain !

Goa ■ L'éternelle Gauffrade

GOA se noa

Depuis quelque temps déjà, GOA n'est plus que l'ombre de lui-même. À trop accumuler les bourdes, les patchs en retard et les serveurs en mousse, le glorieux pionnier du jeu en ligne est aujourd'hui la risée du tout internet. Résultat, après avoir renoncé à presque tous ses jeux, l'exploitant français a rendu le contrôle de League of Legends à son développeur Riot Games ; et gageons que Warhammer Online devrait suivre sous peu. Bref cette affaire sent tellement le sapin qu'à mon avis, Goa a un bel avenir dans les désodorisants pour voiture.



Un gros barbu qui s'enfuit en laissant des morts dans son sillage, l'image même de la débâcle de Goa.

BRÈVES

Open sourcez-vous

Les corsaires du code libre et bidouilleurs souhaitant créer leur propre jeu en ligne, seront heureux d'apprendre que Ryzom le MMO-de-l'entre-deux-vies et officiellement passé en open source. Pour fêter ça, Kévin Dugenoux a invité toute la 5e B de Brest à une Champomy party. La liesse est totale.



Fallen est tombé

Pas moins de 28 des 55 employés travaillant sur Fallen Earth ont dû quitter le studio Icarus par manque de joueurs et donc de revenus. Sans vouloir jeter la pierre, tout ça est votre entière faute. Du coup, j'ai donné votre nom aux dévs infortunés afin qu'ils puissent venir vous accabler de regards furibonds chaque matin.



Génial Goku !

D'après ma boulangère qui tiendrait l'info d'un biker mulhousien, Dragon Ball Online vient d'être patché en version 1.0.8 chez nos amis coréens. Une news qui nous fait une bien belle jambe puisque le jeu n'est toujours pas annoncé chez nous. Mais ce n'est qu'une question de temps.



Mollesse de votre héros oblige, les invocations sont d'une très grande utilité en début de partie.





Par la tempête du brouillard des Vossssgeesssss !

Mytheon ■ Hack, Slash and Sleep

ENCORE LOIN DE L'OLYMPE...

Dernier-né des studios Petroglyph (Universe at War : Earth Assault, Empire at War...), Mytheon se décrit pompeusement comme un online multiplayer action RPG with strategic game. Et là j'ai envie de dire : et ta sœur ?

Ceux qui comme moi ont passé leurs nuits sur Titan Quest (THQ, 2006) se réjouissaient sans doute de la sortie prochaine de Mytheon, un hack and slash de génie dans lequel... Bon, OK, STOP ! Je délire. Mais j'avoue qu'un communiqué de presse ou deux, me vantant exagérément ses qualités, m'ont poussé à essayer ce Diablo-like. Et puis dans un élan de courtoisie avec Lucky, on a même décidé de vous en parler. Car il est bien là le problème de Mytheon, personne n'en parle. Du coup, personne n'y joue non plus. Pour le côté PvP et le concours de qui à la plus grosse (armure), vous repasserez. Considérons donc cette bêta pour ce qu'elle est actuellement : une occasion de découvrir l'univers et les mécaniques du Free 2 Play de Petroglyph.

MINOTAURE ! QUOI ? LAPIN ?

Mais je ne vais pas trop m'attarder outre mesure sur le système de jeu (moi vois monstre, moi tape monstre), qui ne déroge en rien aux règles du genre, ni à l'univers – certes séduisant – de la mythologie. Allons directement aux idées un peu novatrices, comme celle du choix des sorts. En lieu et place des traditionnelles arborescences technologiques, vous trouverez un système de « sorts choisis au hasard ». Disons presque au hasard, puisque votre barre d'action vous propose six sorts en permanence, tirés au hasard depuis votre « Deck ». Le Deck, c'est un peu votre sélection de sorts (40 sur cette version, divisés en trois catégories : sortilèges, compagnons et structures). Ça a l'air compliqué mais mettez-y du vôtre. Jusque-là, comme me dit toujours ma copine quand je cuisine : rien d'extraordinaire. Le truc original, c'est que les six sorts disponibles sont choisis aléatoirement. Vous avez une boule de feu, vous la lancez et pouf... elle est remplacée par un autre sort. Pour renforcer le côté stratégique, Petroglyph a aussi repris le concept cher au RTS du RPS (pierre-papier-ciseaux), en y ajoutant le RPS élémentaire (une créature de feu est insensible aux sorts de feu par exemple).

> « Les personnages sont aussi réactifs qu'une boîte de thon. »

Bon, tout ça c'est bien joli mais ce n'est malheureusement pas ce qui m'a marqué le plus dans cette première prise en main. Ce que je retiens, ce sont les temps de chargement affreusement longs, des personnages aussi réactifs qu'une boîte de thon et des combats bien mollassons. Si Mytheon veut séduire le chaland, ses géniteurs vont donc devoir sérieusement s'activer pour améliorer les bases même du jeu. Et y a du boulot.

SUNDIN



Je viens de me faire arnaquer par un chat... Pfff ! Je crois que je m'fais vieux.





Les combats sont nerveusement épuisants.

Atlantica Online ■ Tous les MMO finiront-ils par s'appeler Machin Online ?

VOTEZ ATLANTE !

Par la Grande Loutre à capuche ! Le monde s'est fourré dans un sale pétrin : un ancien pouvoir Atlante vient de refaire surface, et vous seul pouvez le sauv... Oh ! Zallez-où ? Il vous intéresse pas, mon scénar ? Mais à Hollywood ils en tireraient des millions !

Je pourrais vous raconter des choses merveilleusement inintéressantes sur le scénario d'Atlantica Online, mais quitte à déblatérer sur un sujet dont tout le monde se contrefout, je vous raconterai une passionnante anecdote de World of Warcraft. Ainsi, en avril 2009, les grosbills s'amassaient à Dalaran. Du haut de son dragon, un orc aux dents sales, couturé de balafres, braille qu'un raid Ulduar se monte. Il va lui falloir du lourd, qu'il dit, parce qu'il compte bien déglinguer Algalon et toute sa clique sans un mort. Il a déjà groupé une poignée de Fantastic Roxxors qui ont planifié la boucherie dans ses moindres détails. À l'entendre, le combat est gagné d'avance. Il n'y a qu'à toquer à la porte et ramasser le pognon. Les pires gueules cassées de la Horde boivent ces paroles en rêvant de trésors clinquants. Au milieu d'eux traîne une elfette : « Je cherche un lapin du printemps. Il y en a par ici ? ». La réponse mesquine fuse aussitôt : « Va donc voir à la forêt d'Elwynn s'ils y sont ! ». Trois heures plus tard, par hasard, je tombe sur cette même elfette à l'orée d'Elwynn : « Quelqu'un a vu un lapin de printemps ? Je sais qu'ils sont par là... ». Trois heures à tourner en rond pour trouver un lapin putatif. Si Madame Micheau s'attendrit d'une scène si naïve, le staff d'Atlantica Online pleure des larmes de sang.

AUSTÉRITÉ MAXIMALE

Avec ses graphismes asiatisants sommaires et son charac design aptes à faire s'affoler les compteurs Kévin (le pendant kikoo du compteur Geiger), Atlantica Online ressemble fort à un énième clone gratuit d'Everquest, Aion ou WoW, mais non. Si, comme notre elfette, vous aimez les balades au grand air, vous serez déçu... Car dans AO, le joueur ne se déplace pas vraiment. Il peut le faire bien entendu, mais le monde n'est pas fait pour qu'on s'en extasie : il est là pour héberger des monstres. De fait, les décors sont sans fantaisie et les déplacements quasi automatiques. Une fois n'est pas coutume, AO a su restreindre de nombreux aspects a priori indissociables du MMO à leur portion congrue (exploration, découverte) pour se focaliser sur deux choses : le RvR (les guildes ou alliance de guildes peuvent prendre le contrôle politique de la planète entière ville par ville) et les combats (tactiques en tour par tour temps réel, où chaque joueur dirige un avatar et huit mercenaires contrôlés par l'I.A.).

« AO se focalise sur deux choses : le RvR et les combats tactiques. »

Pour faire court : tout dans AO n'est que tactique et politique ; quoi de mieux pour faire fuir les boulets ? Maintenant si vous voulez bien, j'abrégerai les politesses d'usage. Si d'aventure vous voulez en savoir plus, c'est sur **http://fr.atlantica.ndoorsgames.com** que ça se passe.

Lucky

FREE 2 PLAY

Alors que l'été montre ses premières lueurs, et que les femmes s'affichent enfin sans pudeur, mon brave Lucky reste cloîtré dans son bureau, absorbé qu'il est par sa montagne de boulot. Le temps lui a manqué pour causer jeux gratuits, c'est donc moi qui m'y colle, pour mon plus grand profit. **PAR KRACOUKAS**


Prison Tale 2 est fier de vous présenter la pelle à tarte la plus grande du monde !

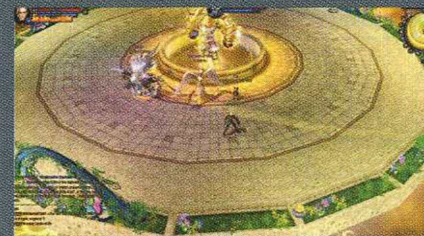
PRISTON TALE 2 : THE SECOND ENIGMA

Et je ne suis pas seulement un poète hors norme ! Je suis également un magicien comme on n'en fait plus. Une formule ancestrale, quelques gesticulations (ndLucky : Hmm... Le renversement de mon café, là ? C'était prévu ?) et POUF ! Je viens de ramener à la vie Priston Tale 2 ! Souvenez-vous, ce titre coréen avait tenté début 2009 de se faufiler dans nos contrées reculées avec la complicité de l'éditeur Key to Play. Un plan qui ne s'est pas vraiment déroulé sans accrocs, puisque les serveurs de l'Espagnol ont bu la tasse en six mois à peine, ne laissant aux pauvres fans du jeu aucun autre recours que d'aller voir si l'herbe virtuelle n'était pas plus verte ailleurs. Un an plus tard, c'est Game Bridger Entertainment, exploitant du portail GamerKraft, qui retente le coup. À part ça, quoi de neuf ? Ben rien : c'est toujours la suite de Priston Tale premier du nom, c'est toujours du Free 2 Play, et c'est toujours un savoureux mélange de grind bourrin et d'affrontements PvP, où on s'emploiera à enchaîner les combos dévastateurs pour mettre l'adversaire à nos pieds. Je sais que la foudre n'est pas censée tomber deux fois au même endroit, mais ne vous attachez pas trop à vos persos quand même, on se sait jamais... **Site :** www.pristontale2.com



Cosmicrew

À ceux qui savent que bureau ne rime pas forcément avec travail, voici de quoi glander en douce au taf. Cosmicrew est accessible à partir d'un navigateur internet, et vous propose de partir à la conquête de l'espace et de ses nombreux mystères. Pour ce faire, un vaisseau est mis à votre disposition, avec cette particularité de disposer de plusieurs postes de pilotage : tirs, protections ou systèmes de propulsion. Vous pourrez dès lors choisir de voyager seul, et de passer d'un poste à l'autre selon les besoins, ou en coopération, en vous partageant les tâches pour une plus grande efficacité. Dans tous les cas, le but restera le même : ramasser un maximum d'objets en un minimum de temps, et éviter de finir dans une mine ou sur une météorite. Allez... Au travail ! **Site :** www.cosmicrew.com



Battle of the Immortals

Que voilà un Free 2 Play qui a tout pour plaire : une vue en 2,5D (Oui, la crise touche aussi la 3D) qui ravira les fans de RPG old school, un système de familier complètement intégré à la progression de votre avatar, qui permet de transformer n'importe quel monstre tué en compagnon d'armes, et de le faire évoluer par la suite, et un l'équipement qui lui aussi, pourra gagner de l'expérience et s'améliorer avec le temps. Battle of the Immortals est recommandé par l'union française pour la santé bucco-dentaire. Si avec ça, je ne vous ai pas convaincu de l'essayer, je mange mon chapeau. **Site :** http://boi.perfectworld.com

MODS

Ce mois-ci, vampires, zombies et autres créatures fantastiques peuplent notre sélection de mods. Ambiance batcave oblige, on met les Cure à fond dans les oreilles et on se remate The Crow en boucle. **PAR CYD**



Resident Evil : Alternatives Chronicles

Pour ceux qui ont suivi la série Resident Evil, sachez que ce mod prend place juste après la fin de Resident Evil 5. La mort de Wesker et la chute de la société Umbrella ont quasiment fait disparaître les armes biologiques de notre planète. Mais le gouvernement américain a souhaité envoyer les S.E.A.T. (Special Encounter Assault Team) pour une mission secrète : ramener des échantillons du tant convoité virus T. Vous voilà donc dans la peau d'un membre de cette unité d'élite qui se trouve à l'endroit où le centre de recherche, dirigé auparavant par Umbrella, devait être situé. C'est reparti pour un massacre de zombies dans les règles de l'art. Sauf qu'ici, vous ne tomberez pas dans de l'action extrême comme c'est le cas de Left 4 Dead. Resident Evil : Alternatives Chronicles se veut un poil plus axé sur l'ambiance et la peur, pour peu que les zombies vous fassent un minimum flipper !

Site : www.moddb.com/mods/resident-evil-alternatives-chronicles

Tourne sur : Men of War

DÉVELOPPEMENT **100%**





Bloodlines : Antitribu

Cela fait désormais six ans que Vampire : The Masquerade – Bloodlines est sorti. Mais tout ce temps écoulé n'a pas découragé la création d'un mod par quelques fans de l'univers de White Wolf, éditeur du jeu de rôle papier de Vampire la Mascarade. Histoire de combler les lacunes du jeu original, le mod Bloodlines : Antitribu permet d'incarner des vampires des clans Tzimitsce, Lasombra, Giovanni, Salubri ou encore Assamite. Évidemment, les développeurs penchent ?? sur les disciplines, les différents pouvoirs liés à ces clans. La Camarilla et le Sabbat sont naturellement au cœur d'Antitribu, mais on ne va pas vous retranscrire tout le background de Vampire la mascarade, il y a de très bons bouquins pour ça. D'ailleurs, les développeurs préconisent de connaître l'univers Vampire et d'avoir terminé le jeu original Bloodlines avant de se plonger dans leur mod. Pas de panique, vous avez un peu de temps pour vous y mettre, car Antitribu n'en est qu'à la moitié de sa réalisation.

Site : -

Tourne sur : Vampire : The Masquerade – Bloodlines

DÉVELOPPEMENT **45%**





Warcraft IV

Le Galaxy Editor, logiciel permettant de créer des maps et autres mods sous StarCraft II a fait son apparition il y a quelques semaines déjà. Il n'aura pas fallu très longtemps pour que des projets émergent du cerveau de certains joueurs inspirés. Comme c'est le cas pour Warcraft IV : Legacy of the Damned dont le développement n'en est qu'à ses balbutiements. On va suivre ça de loin, car ce War4 à la sauce SC2 ne devrait pas voir le jour avant un petit moment.

Site : -

Tourne sur : StarCraft II

DÉVELOPPEMENT **10%**

Zombie Zoo

Vous voilà dans la peau d'un stagiaire dont le premier boulot va être de ramener la paix, si on peut dire, dans un zoo peuplé d'animaux zombies. Pour cela, vous serez sous les ordres de la CEO qui dirige ce zoo et devrez résoudre des énigmes, sans oublier de compter sur vos réflexes. C'est un mod d'action aventure cocasse qui vaut son pesant de cacahuètes.

Site : www.zombiezoo.ca

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **100%**



Splinter Cell Conviction laisse un petit goût amer au niveau de ses options multijoueurs.

Splinter Cell Conviction ■ À deux, c'est mieux ?

UN MANQUE DE FINESSE

Le mode multi permet d'incarner deux agents autres que Sam Fisher. Il s'agit d'Archer et Kestrel, des Tic et Tac de l'infiltration en manque de sensation forte.

Après une aventure solo intense, mais trop courte, Splinter Cell Conviction n'est pas du genre à se laisser ranger sagement au placard. Histoire d'attiser l'intérêt, il propose différents mods multijoueurs, quatre pour être précis. Mais le terme multijoueur est un bien grand mot puisqu'uniquement deux joueurs sont autorisés à s'affronter en duel ou à s'entraider, selon vos préférences. Pour varier les plaisirs, vous pouvez sélectionner votre équipement avant chaque partie, et également modifier les règles et la difficulté des bots. Bon, ça a l'air super, mais vous constaterez très vite que malgré toutes ces customisations, vous aurez vite fait de tourner en rond avec un ou deux mods de prédilection. Et pour le coup, sautons directement à la conclusion : ce multi n'est pas vraiment en raccord avec le fond de Splinter Cell. Nous attendions quelque chose qui nous fasse vibrer, ou du moins, des missions aux objectifs plus variés que : tuez tous les ennemis de la map. Bref, l'action tue l'action. Ici, on perd vraiment la sensation d'infiltration et de furtivité, qui en solo poussait à jouer au chat et à la souris avec l'ennemi.

Recherche de partie en cours...

Malgré des mods basiques, c'est toujours plaisant d'aller neutraliser quelques terroristes avec un pote plutôt que de la jouer loup solitaire. D'ailleurs, vous ne devez jamais trop vous éloigner de votre partenaire. Lorsque celui-ci est en difficulté, allongé avec quelques balles sous la peau, vous êtes le seul à pouvoir le réanimer et le remettre sur pied (NdLucky : preuve que Dr House n'est pas si futé qu'il le croit). Si vous terminez tous les deux cloués au sol, la partie s'arrête. Notez qu'une fois blessé, vous pouvez tout de même vous mettre assis et continuer à tirer quelques balles avant de

Histoire coopération



Sans aucun doute le meilleur des quatre mods disponibles parmi les options multi. Ici, vous devez participer à une histoire en coop. Ce qui donne un but hautement plus intéressant que de blaster simplement du bot, surtout pour un titre qui se veut infiltration, même s'il a pris un virage très action.

Chasseur

Dans le mod Chasseur, vous devez simplement éliminer tous les ennemis présents sur la map. Tous les moyens peuvent être utilisés pour arriver à vos fins, que vous soyez plus porté sur l'action ou la furtivité. Encore une fois, vous êtes aidé d'un partenaire et vous devez faire face à des ennemis au cerveau... de bots.



Le mod Histoire coopération est le plus attractif des quatre mods proposés.



Quand votre partenaire est au sol, vous avez peu de temps pour le réanimer.



Voilà les deux inséparables du mode multi : Archer (lumière verte) et Kestrel (lumière rouge).



Le level design est de qualité assez inégale.



C'est quelle heure ? Hein ? J'ai rendez-vous au Chilien moi !



Optez pour le chat vocal pour coordonner vos actions.

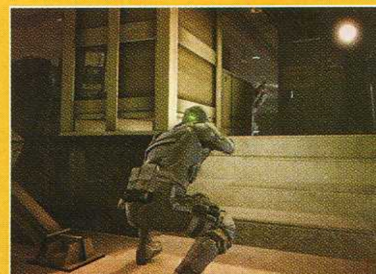
tomber raide mort. Ce système rajoute toujours un peu de tension lors d'une partie et oblige les deux joueurs à évoluer en harmonie pour ne pas laisser l'autre en plan. Sachez que tous les mods sont jouables en réseau local ou via le net. En revanche, chose étonnante, Splinter Cell Conviction ne semble pas avoir rassemblé les foules. Malgré ses très bonnes ventes, le multijoueur est délaissé. Même s'il ne faut qu'un seul autre joueur pour former un binôme de fortune, trouver une partie relève du défi. En tout cas, il faut s'armer de patience et tenter de dénicher des matches dans tous les mods de jeu, les uns après les autres. Ubi n'a pas jugé bon de créer une interface qui rassemble toutes les parties créées, histoire de faire son choix rapidement. Là, il faut lancer une recherche à l'aveugle, en croisant les doigts qu'un autre gars ait décidé de jouer au même mod et avec les exactement mêmes règles que vous. Après quelques minutes de recherche non concluante, on finit par passer à un autre mod et ainsi de suite, jusqu'à trouver un partenaire de jeu. Au final, ce nouvel épisode de Splinter Cell laisse un petit goût amer au niveau de ses options multijoueurs, et ce même si son mod Histoire coopération mérite le détour.

CYD

Dernier survivant

Ici, votre coéquipier et vous devez travailler de concert pour protéger un générateur IEM. Ce dernier est la cible de nombreux ennemis, contrôlés par l'IA, qui tentent de le détruire en lui tirant dessus. Une fois la première vague d'adversaires éradiquée, vous aurez le droit à une nouvelle série de terroristes, et ainsi de suite. Un mode qui a vite fait de tourner en rond et d'être un peu lassant à la longue. À consommer avec modération !

Face à face



Qui est l'agent secret le plus compétent ? Le plus furtif, le plus meurtrier, celui qui peut faire disparaître le père Noël d'un grand magasin le 25 décembre sans qu'aucun gamin ne s'en rende compte... Dans ce mode, vous allez prouver que vous êtes le meilleur, en affrontant un autre joueur dans un duel à mort. Les manches se déroulent, au choix, entre 2 et 10 minutes. Pour pimenter le tout, il est possible d'ajouter des ennemis contrôlés par l'ordinateur. Dans ce cas, le vainqueur sera désigné au nombre de tués à la fin du temps réglementaire. Avec les bots, c'est un poil bourrin, on préfère largement le simple duel qui donne beaucoup plus de frissons.

Left 4 Dead 2 ■ La Paroisse

C'EST LA LUTTE FINALE !

Combien de zombies retournés poussière depuis le début de ce guide ? Des centaines, des milliers ! Mais même si l'émotion est forte, l'heure n'est pas aux sanglots. Retenons nos larmes, rechargeons nos Ak-47, aiguisons nos machettes et allons rétamer une pelletée de décharnés ! Parce que l'ultime combat débute maintenant. **PAR DEEZ**

Je tiens tout d'abord à remercier William Wallace, Léonidas et Amel Bent qui m'ont inspiré le laïus introductif ci-dessus. Je précise aussi que la Paroisse est une campagne plutôt balèze, avec un troisième niveau interminable et un final maousse sur le Pont. Malgré tout, si vous avez survécu à la Sucrerie ou aux Étables, il n'y a pas de raison de paniquer.

1. Front de Mer

Tout commence avec une mise en bouche light, aussi légère qu'une cuisse de Sundin. Rejoignez vite le bar pour repousser tranquillement les premières hordes. Selon le bon vouloir du Director's Eye, la porte située à l'arrière du troquet peut faire office de raccourci vers la cuisine [1]. Ensuite, il ne reste plus qu'à éviter de tirer sur la voiture rouge au milieu de la rue et d'entrer dans la Safe.

2. Parc

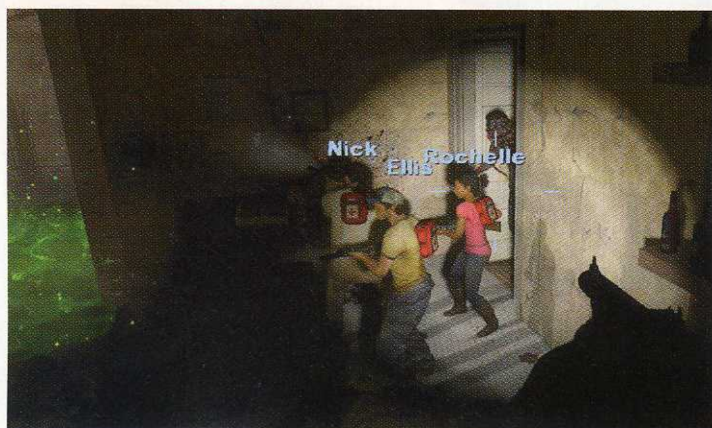
Commencez par jeter une pipe ou du vomi en sortant de l'abri car les zombies grouillent dès les premières secondes du niveau.
Ensuite, vous avez le choix entre partir sur la gauche et rejoindre le kiosque ou bien filer vers la droite en direction des toilettes. C'est cette deuxième option que l'on vous conseille.
Le chemin est un peu plus court et vous pouvez faire une halte aux WC pour repousser sans problème tous les infectés qui vous ont repéré. Une fois la route dégagée, partez en direction du mobile-home sans oublier de ramasser les armes et les médikits abandonnés. Avant de ressortir de la caravane et de déclencher l'alarme, montez votre santé au max, avec des pills ou, mieux, de l'adrénaline. Il va falloir sprinter à travers le dédale grillagé pour grimper au plus vite au sommet de l'échafaudage. Une fois le quatuor en haut, regroupez-vous en rang serré pour repousser les infectés à l'avant et à l'arrière de la structure [2]. Méfiez-vous juste des Smokers qui peuvent vous choper depuis le toit du bâtiment en face. La situation calmée, filez jusqu'à la Safe.

3. Cimetière

Vous allez traverser un cimetière. Ce qui s'apparente, au temps d'une apocalypse zombie, à un bras d'honneur adressé à la fatalité. Mais avant cela, il va falloir crapahuter un bout de temps. Le début du niveau se joue sans problème, surtout si l'on effectue des haltes au niveau de la première boutique et de la caravane. Attention à ne pas perdre un allié en route au moment de sauter par la fenêtre, juste avant de traverser la maison en construction. Maison qui abrite d'ailleurs beaucoup d'items à son étage supérieur. Plus loin, rassemblez-vous au niveau de la bouche d'égout et sautez dedans tous ensemble, toujours pour éviter d'abandonner bêtement un pote. Vient ensuite la traversée cauchemardesque de la casse autos. Pour faire simple, il faut marcher sur les voitures blanches et tâcher de se servir des armes de mêlée [3]. Oui, il est préférable de ne pas shooter une bagnole rouge par inadvertance. Soignez-vous ensuite dans l'ambulance sur le pont avant d'entamer la dernière portion du niveau, le fameux cimetière [4]. De nombreux objets (pills, pipes) se trouvent sur les tombes, n'hésitez pas à en abuser pour vous sortir de cet enfer. Il est impossible de donner plus de conseils concernant ce passage, le chemin à suivre variant d'une partie à l'autre. La malchance est donc une donnée à prendre en compte, surtout si un Tank vient vous pourrir la vie à ce moment-là.

4. Quartier français

Malgré sa longueur, ce niveau ne se résume en fait qu'à une seule difficulté : la séquence du chantier (voir encadré). Avant celle-ci, il suffit de remonter la première rue, de traverser le bar et l'immeuble d'habitation qui se trouve juste après. Après le chantier, il n'y a qu'à filer jusqu'à la Safe, en faisant très attention à la toute dernière parcelle, beaucoup plus large que les rues étroites qui précèdent. Le danger surgit de tous les côtés. Il ne faut donc pas hésiter à longer les murs par la gauche, quitte à perdre quelques secondes, plutôt que de piquer un sprint suicidaire au milieu des zombies.



[1] Quand cette porte débouche sur l'arrière-cour, elle constitue un raccourci non négligeable.



[2] Restez groupés et attendez que les zombies se calment avant de descendre de votre perchoir.



[3] Retenez bien : voiture blanche, c'est bon ! Voiture rouge, c'est pas bon !



[4] Snipez les zombies en contrebas, ça en fera quelques-uns en moins dans le cimetière.

5. Pont

Pour rajouter un peu de piment, prenez les conseils qui suivent à la fois pour finir la campagne mais aussi pour obtenir le succès « Traversée Éclair ». Moins de trois minutes pour monter dans l'hélico, ce n'est pas si dur. Équipez-vous d'un shotgun automatique et d'une pipe. Restez le plus à gauche possible pendant toute la première moitié du sprint [7]. Il suffit juste de tirer droit devant soi sans se préoccuper de ce qui se passe derrière et sur la droite.
À mi-chemin, prenez la route qui monte pour ramasser du stuff à côté de la jeep. Redescendez ensuite et préparez-vous à éviter le Tank. Le but est de contourner le gros lard tout en se tenant éloigné des voitures qu'il peut vous balancer à la tronche. Pour finir, lancez votre pipe et dévalez la bretelle d'autoroute [8]. N'oubliez pas que d'autres pipes reposent sur le capot de la jeep juste avant la sortie.



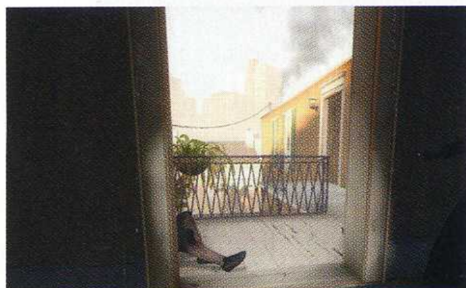
[5] Résister depuis ce spot ne se fera pas sans douleur. Armez-vous de courage !

Et voilà ! Certes, cette méthode ne réussit pas à tous les coups. Elle dépend en fait surtout du comportement du Tank. Mais elle reste une valeur sûre pour terminer cette campagne et de débloquer enfin le succès « Défi Personnel ». Félicitations.

DEEZ

Pars devant, on te couvre...

Pour le chantier, il y a deux méthodes. La première consiste à rester soudés. Les quatre survivants activent le mécanisme et partent camper au niveau des escaliers [5]. Un binôme couvre le rez-de-chaussée, l'autre le premier étage. Dans cette configuration, il suffit d'une Spitter ou d'un Charger pour vous réduire en bouillie. On préconise donc la deuxième solution. Trois survivants attendent dans le bâtiment précédent, près du stock de munitions [6], tandis qu'un courageux s'en va seul alerter la horde. Bien sûr, ce joueur-là va crever mais ses compagnons survivront sans problème, les zombies ne pouvant en effet débouler que par une seule porte. Hourra la mort, donc.



[6] Une petite pensée pour votre camarade qui est en train de se sacrifier à l'étage en dessous.



[7] Ne pensez pas ! Foncez et arrosez au fusil à pompe !



[8] En couvrant ces deux endroits, les hordes de zombies ne posent plus aucun problème.

Édito

PAR BOBA FETT

À nos espèces menacées

Les doigts de pieds en éventail sur une plage de sable fin et un cocktail à la main, ayons une pensée pour toutes les espèces à nouveau menacées. Non, je ne parle pas des ours polaires ou de la fonte de la banquise – même si, en pareille canicule, il est de bon ton de se rafraîchir les idées – mais bien une fois encore des espèces sonnantes et trébuchantes de nos portefeuilles ! Si l'on ne peut que se réjouir de la santé revigorée qu'affiche AMD à l'aube de la sortie des Phenom II X6, le fondeur n'a pas encore annoncé le sort qu'il nous réservait avec sa prochaine génération de processeurs Bulldozer. Il serait pourtant essentiel de présager de l'évolutivité de ses solutions les plus modernes, tant son idée de persévérer dans le socket AM3 est bonne à l'heure où Intel a clairement annoncé que son futur Sandy Bridge ne fonctionnera ni sur LGA 1156 ni sur LGA 1366 ! Alors, quelle carte mère choisir pour envisager sereinement cette seconde partie de l'année 2010 et entamer l'année suivante sous les meilleurs auspices ?
Non, ce n'est décidément pas notre doux breuvage qui nous donne mal à la tête !



Avalanche de nouveautés parmi les cartes mères de joueurs

Les joueurs ont toutes les cartes en main

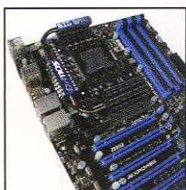
Cho-yés, nous sommes choyés. Si la grande messe annuelle de Hanovre et son cortège de produits hauts de gamme (et de Leberwursten) à destination des joueurs est déjà loin derrière nous, les constructeurs ne nous ont pas oubliés et remettent une nouvelle couche en ce début d'été. Toutes les gammes emblématiques de cartes mères à haut rendement sont revues et corrigées et se déclinent en une seconde génération, plus ambitieuse que jamais. Rassurez-vous : il y en a pour tous les goûts et vous pourrez ainsi librement accompagner ces nouveaux modèles des véloces Core i7 980X ou du jeune Phenom II X6 1090T. MSI ouvre le bal avec sa Big Bang XPower, une carte mère très haut de gamme s'articulant autour du chipset Intel X58 et du socket LGA 1366. Ce modèle se démarque en particulier par ses composants hors pair et sa finition impeccable à tous les niveaux ; vous profiterez également de tout l'attirail propre à la gamme Big Bang, à savoir l'excellent boîtier OC Dashboard destiné à overclocker le processeur et l'étage d'alimentation consolidé offrant un formidable potentiel d'overclocking. Du côté d'Asus, on persévère dans la ligne de produits Republic of Gamers en faisant preuve d'une grande originalité. Extrêmement atypique, le ROG Xpander est une carte fille destinée aux possesseurs de Rampage III Extreme. S'enfichant directement au-dessus de la carte mère, elle offre aux joueurs les plus ambitieux la possibilité d'intégrer du 4-way SLI par l'intermédiaire de quatre ports PCI-Express x16 gérés par deux puces Nvidia NF200 ! Si vous êtes plutôt tenté de vous jeter dans les bras d'AMD, la nouvelle Crosshair IV Formula de la marque constitue une plate-forme de choix pour le chipset 890FX. Les derniers processeurs sur socket AM3 sont poussés dans leurs retranchements grâce à une série de fonctionnalités visant à tirer leur meilleur potentiel dans les jeux. Dernier rejeton tout aussi costaud, la GA-X58A-UD9 de Gigabyte (X58 et LGA 1366) supporte les traitements les plus lourds ; son système d'alimentation à 24 phases, ses six slots mémoires et le refroidissement extrême en font une véritable bête de course pour les fans d'overclocking. Mais ces capacités hors-norme se paient cher : comptez près de 499 euros pour un tel bolide. Tous ces bijoux devraient voir le jour dans le courant du mois de juin.

Site : http://fr.msi.com

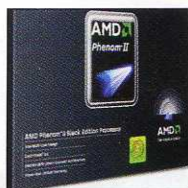
> Les nouvelles générations de cartes mères pour joueurs plébiscitent l'overclocking sur socket AM3 ou LGA 1366.



La XPower de MSI complète la gamme Big Bang en cumulant toutes les caractéristiques attendues par les joueurs les plus ambitieux.



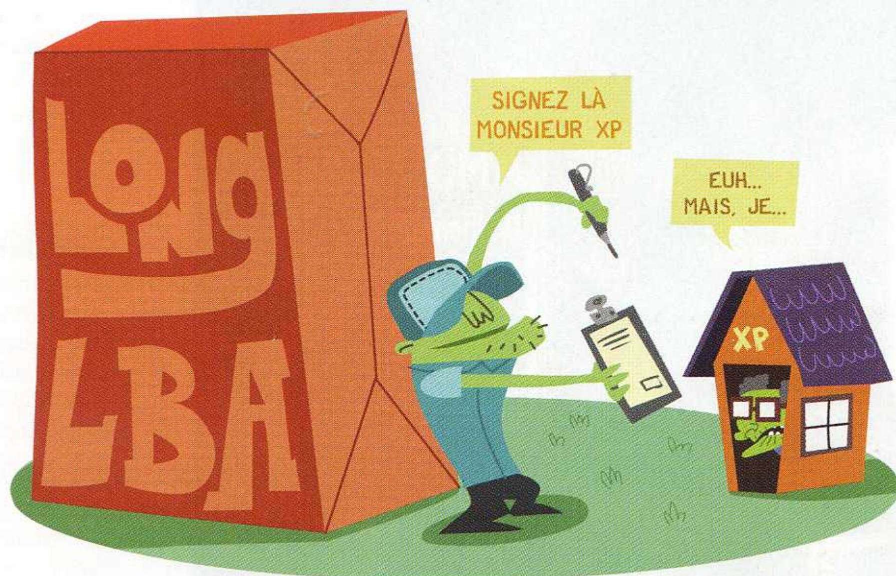
ACTUALITÉS 98
Avalanche de nouveautés du côté des cartes mères pour joueurs, disques durs de 3 To et un moniteur réactif.



TESTS 100
Le premier processeur desktop six cœurs d'AMD, la carte graphique GeForce GTX 470 de Nvidia et un micro-casque.



PRATIQUE 102
Quelques conseils pour overclocker votre carte graphique sans dépenser de sous !



Les premiers disques durs de 3 To ■ Seagate voit le stockage en grand

La prochaine génération de disques durs arrive

Alors que les disques durs de 2 To constituent depuis plus d'un an déjà la référence ultime pour les utilisateurs en mal de stockage, Seagate met fin aux rumeurs et expose sa solution pour aller au-delà de cette première limite. Nous avons en effet atteint une borne physique avec l'architecture actuelle de nos disques durs ; l'adressage LBA, limité à une capacité de 2,2 To, doit prochainement céder la place au Long LBA. Sachez toutefois que cette nouvelle norme n'est pas supportée par Windows XP : ça sent définitivement le sapin pour l'illustre système de Microsoft, après les excellents résultats de Windows 7. Autre limite que Seagate a bien l'intention de contourner : l'abandon du type de partitionnement MBR au profit du GPT (GUID Partition Table). Là encore, le partitionnement MBR ne tolère pas des unités de plus de 2,2 To. Mais la balle n'est pas seulement dans le camp du constructeur de disques durs : sans une mise à jour massive de leur BIOS, les cartes mères ne tolèrent pour l'heure que le MBR. Il n'empêche que Seagate ne manque pas de projets et s'imagine d'ores et déjà reporter ces nouvelles technologies sur l'ensemble de sa gamme, notamment les disques 2,5 pouces avec un Savvio de 10 000 tours/min. atteignant les 750 Go. **Site : www.seagate.com**

SHOPPING

ViewSonic soigne les mirettes des joueurs



Clairement destiné aux joueurs, le nouveau moniteur VX2739wm de ViewSonic devrait constituer une nouvelle référence dans l'arsenal des fraggueurs : il s'agit de l'un des premiers moniteurs affichant un temps de réponse noir-à-noir de 1 ms ! Il embarque une dalle TN de 27 pouces (1920x1080 pixels) au format 16:9 et présente un taux de contraste de 1200:1. Il est annoncé à 350 dollars outre-Atlantique. De quoi susciter notre curiosité, en particulier face au GD245HQ d'Acer, l'une des références parmi les moniteurs les plus réactifs. **Site : www.viewsoniceurope.com**

BRÈVES

PowerColor voit 12 écrans



Vous rêvez d'embarquer dans le cockpit d'un avion et de vous entourer de moniteurs ? C'est via Facebook que PowerColor a annoncé la sortie d'une HD 5970 personnalisée, capable de gérer pas moins de 12 écrans ! Pour aboutir à un tel résultat, le constructeur a combiné une Radeon HD 5970 et une HD 5870 Eyefinity 6. Comprenant 2x2 Go de GDDR5, cette carte hors-norme occupe trois slots PCI-Express.

Lian Li a plus d'un tour dans sa boîte



En marge d'Antec, le constructeur taïwanais Lian Li cible précisément les joueurs avec ses boîtiers hors normes correctement ventilés. Voilà qu'il annonce pas moins de six produits pour les prochains mois ! Parmi les références les plus abordables, nous nous attarderons en détail dans le prochain numéro sur le PC-8FI (189 euros), une tour de taille moyenne en aluminium couverte de ventilateurs. Les joueurs les plus fortunés pourront même rêver devant le Tyr PC-X2000F, une tour extrême proposée à... 500 euros.

Futuremark lève le voile sur 3DMark 11

Promise pour le courant de l'été, la nouvelle version de l'outil de référence du benchmark 3D devrait stresser nos cartes graphiques pour de bon ! Après une version relativement décevante de 3DMark Vantage, l'éditeur promet un outil mieux taillé pour vérifier les performances des derniers rejetons d'ATI-AMD et de Nvidia en matière de jeux DirectX11.

Déclinaisons prévues de nouveaux processeurs six cœurs d'ici la fin de l'année, en particulier le 1075T (3 GHz) présentant un TDP de 95W.



Constructeur	AMD
Cores/Threads	6
Fréquence de base	3,2 GHz
Fréquence max	3,6 GHz
Gravure	45 nm
Cache L3	6 Mo
Nombre de transistors	904 millions
Socket	AM3
Site	www.amd.com
Prix	285 €

EN RÉSUMÉ

Premier processeur six cœurs abordable, le Phenom II X6 1090T présente un excellent rapport qualité/prix. Il s'incline toutefois face à la polyvalence des Core i7 dans le domaine ludique.

PLUS
- Le rapport qualité/prix
- Le mode Turbo CORE
- Un six cœurs abordable

MOINS
- Gravure en 45 nm
- Performances en retrait dans les jeux
- Pas de Turbo CORE

VERDICT 15/20

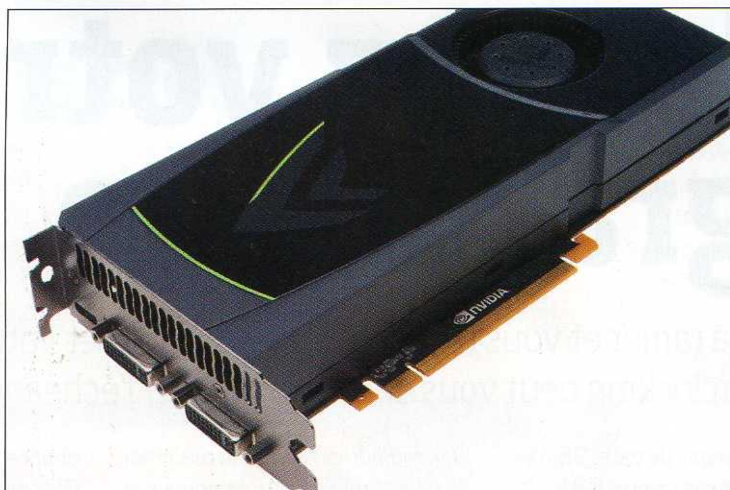
AMD Phenom II X6 1090T ■ La réponse d'AMD à Intel

Le processeur six cœurs le plus abordable

Si AMD s'était bien illustré en commercialisant le premier processeur six cœurs à destination des serveurs dès le milieu de l'année dernière (Opteron), Intel lui a ravi ce titre sur le marché des PC de bureau avec le Core i7-980X sorti en début d'année. Mais son tarif exorbitant (875 euros) ne le réserve qu'à une frange d'utilisateurs très limitée, en dépit de ses excellentes performances. Avec la gamme Phenom II X6, AMD persiste dans la voie qu'il explore depuis plusieurs années déjà : proposer des processeurs puissants et équilibrés à un prix très raisonnable, en offrant ainsi un véritable contrepoint à l'hégémonie de la gamme d'Intel. Deux déclinaisons à six cœurs voient le jour : le 1090T (3,2 GHz) et le 1055T (2,8 GHz). Affichant tous les deux un TDP de 125 W, ils présentent une consommation électrique raisonnable et s'avèrent facilement overclockables, atteignant une fréquence stable de 4 GHz avec un simple refroidissement par air. AMD introduit également la technologie Turbo CORE, véritable intérêt de cette gamme de processeurs six cœurs ; concrètement, elle vise à reporter l'économie d'énergie réalisée lorsque la moitié des cœurs est utilisée pour doper la fréquence générale : le CPU est ainsi cadencé à 3,5 GHz lorsque seuls trois cœurs sont sollicités. Comme nous avons pu le constater, cette technique s'avère efficace avec les applications faiblement multithreadées et offre près de 15 % de gain par rapport au quad-core X4 955 (130 euros), en tutoyant les performances du Core i7 950 (420 euros) même si les processeurs Intel quad-core conservent une longueur d'avance de l'ordre de 15 % dans les jeux, à fréquence égale. Saluons toutefois son très bon rapport qualité/prix et surtout la volonté d'AMD de maintenir une compatibilité avec toutes les cartes mères AM3.

> « Équilibré et abordable, le Phenom II X6 1090T constitue une alternative à la gamme d'Intel, en tutoyant le Core i7 950. »

Constructeur	Constructeur Nvidia
Fréquence	607 MHz
Fréquence mémoire	1674 MHz
Mémoire vidéo	1280 Mo GDDR5
Interface mémoire	320 bits
Longueur	24,4 cm
Poids	785 grammes
Connectique	2xDVI, mini-HDMI
Site	www.nvidia.f
Prix	350 euros



EN RÉSUMÉ

Si elle réduit les défauts de la GTX 480, la GeForce GTX 470 souffre d'un mauvais positionnement tarifaire, qui la place aux côtés de la Radeon HD 5870 pourtant supérieure dans tous les tests.

PLUS
- Une nouvelle déclinaison DirectX11
- Défauts de la GTX 480 s'estompent
- Bonne finition générale

MOINS
- 10 % + que la Radeon HD 5850
- Prix idem à une Radeon HD 5870
- Consommation électrique élevée

VERDICT 13/20

Nvidia GeForce GTX 470 ■ Chère et peu performante

La seconde déclinaison DirectX11 de Nvidia

Le mois dernier, nous vous avions présenté en détail la GeForce GTX 480, première déclinaison DirectX11 d'une carte Nvidia après des mois où AMD-ATI caracolait seul en tête des ventes. Avec sa consommation électrique surdimensionnée, ses nuisances sonores et son importante chauffe, elle n'offrait pas un rapport qualité/prix très convaincant. Sa petite sœur GTX 470 réduit ces défauts tout en intégrant le même type de GPU : le résultat est hélas très comparable, et la carte se situe au niveau des performances de la Radeon HD 5850 (230 euros).

Constructeur	SteelSeries
Réponse en fréquence	18-28.000 Hz
Impédance	32 Ohms
Microphone	sensibilité de -38 dB
Haut-parleurs	50 mm
Carte son	7.1 USB
Site	www.steelseries.com
Prix	129 euros



EN RÉSUMÉ

Complet et élégant, livré avec une carte son USB, le SteelSeries 7H constitue une solution très ergonomique pour tous les joueurs mélomanes.

PLUS
- Excellent maintien
- Bonne spatialisation sonore
- Carte son USB très pratique

MOINS
- Le prix est assez élevé
- On est isolé de son environnement !
- Difficile à trouver dans le commerce

VERDICT 15/20

SteelSeries 7H ■ Une solution pour cybersportifs

Joueurs, soignez votre environnement sonore !

Bénéficiant d'une finition impeccable à tous les niveaux, le micro-casque 7H de SteelSeries confirme la maîtrise de son constructeur dans le domaine des équipements pour joueurs chevronnés. On apprécie notamment la conception fermée des coussinets, qui isole parfaitement le joueur dans un environnement sonore très riche. Le son est puissant et les basses bien soutenues : vous disposez même en prime d'une carte son USB que vous emporterez dans vos déplacements, afin de profiter des mêmes caractéristiques audio quel que soit le poste sur lequel vous œuvrez.

UTILITAIRES

Raptr 0.7.5

Vous souhaitez garder le contact avec tous les joueurs que vous défiez lors des LAN-Parties ? Raptr centralise vos comptes Steam et Xfire, tout en vous offrant un accès immédiat à vos messageries Windows Live ou Facebook. Vous consultez ainsi l'état d'avancement de tous vos amis dans leurs titres préférés et vous pouvez lancer à tout moment un nouveau face-à-face !

Site : www.raptr.com



iTuner 1.2.3

Si vous êtes l'heureux possesseur d'un iPhone ou d'un iPod, vous êtes probablement rompu au douloureux exercice de la configuration d'iTunes. Si le lecteur multimédia d'Apple offre de puissants outils pour gérer votre audiothèque, son interface n'est pas toujours simple à aborder et il n'est pas rare de commettre des maladresses. Ce plug-in ajoute des fonctions inédites, dont l'exportation simple de vos listes de lecture. **Site :** http://ituner.codeplex.com



RamSmash

Pleinement compatible avec Windows 7, cet utilitaire vise à optimiser l'utilisation de la mémoire vive de votre configuration. Vous pouvez ainsi prévoir une série de réactions en fonction de chaque type d'utilisation de votre PC et vous contrôlez à tout moment la quantité de mémoire vive allouée à chaque processus à travers une icône dans la zone de notification. **Site :** www.swiftdog.com



Overclockez votre carte graphique

Certains jeux commencent à ramer et vous n'avez pas envie de casser votre tirelire pour changer de carte 3D ? L'overclocking peut vous aider à repousser l'échéance fatidique...

DURÉE
30 minutes
NIVEAU
✓ Avancé
MATÉRIEL
✓ Carte graphique
✓ Courage

Changer de carte 3D n'est jamais joyeux. Déjà, votre revendeur exigera de l'argent, tout en vous riant au nez quand vous plaiderez vous être déjà séparé d'un rein il y a deux ans pour vous acheter la précédente. Il faut se faire une raison, sur PC, l'obsolescence des composants est rapide. Et les cartes graphiques sont concernées en premier lieu. Il est donc assez naturel de vouloir étirer leur usage, un bon moyen d'y arriver est de passer par la case overclocking. Appelé surcadencement par certains, l'overclocking est une pratique qui consiste à faire tourner un composant plus vite que la fréquence pour laquelle il vous a été vendu. La marge de manœuvre dépend cependant du type de composant. Dans le monde des processeurs classiques, les constructeurs que sont AMD et Intel doivent créer des gammes à partir de puces identiques. Il arrive parfois certains accidents comme par exemple les Core 2 Duo E4300 dont on pouvait doubler facilement la fréquence. Dans le monde des GPU, si ce genre de segmentation existe toujours, les marges sont bien moindres. Autant ne pas créer de faux espoirs : vous ne doublerez jamais les performances de votre carte 3D. Cela ne veut pas dire que l'on ne peut rien gagner. Pour comprendre sur quoi l'on peut jouer, il faut se rappeler ce qu'est une carte graphique. C'est un système embarqué sur une carte fille qui dispose de son propre processeur (le GPU) et de sa propre mémoire.

> « N'oubliez pas que la carte graphique est un sous système de votre PC. »

Deux leviers liés

Nous avons donc à disposition deux choses : la fréquence du GPU et celle de la mémoire. Si ces leviers semblent indépendants – ils le sont dans le sens où ces fréquences ne sont pas liées – en pratique il faut comprendre l'impact qu'elles ont sur les performances. Un GPU fonctionne en symbiose avec sa mémoire. Imaginez que votre carte graphique est une cabine de douche. Augmenter la fréquence du GPU revient à rajouter des jets supplémentaires sur les côtés. Tout ceci n'a d'intérêt que si vous disposez de suffisamment de pression pour votre eau chaude ! L'équivalent de cette pression dans la carte graphique, c'est la fréquence mémoire.

Il faudra donc faire monter les deux fréquences en simultanée pour espérer voir augmenter vos performances dans les jeux, en gardant en tête que chaque jeu diffère et que le résultat ne sera pas équivalent dans chaque cas. Dernier point primordial : n'oubliez pas que la carte graphique est un sous système de votre PC. Elle reste pilotée par votre processeur central qui doit préparer les données sur lesquelles la carte graphique travaillera. Une carte graphique dernier cri comme une Radeon HD 5870 verra ses performances tellement réduites sur un Core 2 Duo par exemple qu'overclocker votre GPU ne servira à rien. Comme toujours, il faut considérer l'intégralité de votre machine et pas seulement la carte 3D qui n'est pas forcément la cause de tous vos problèmes dans les jeux.

C_WIZ

PAS À PAS

1/ Dans le panneau de contrôle d'ATI, choisissez le menu « ATI Overdrive ». Les options apparaissent grisées. **2/ Cliquez sur le cadenas.** Après avoir lu l'avertissement, validez. Les options d'overclocking sont débloquées. **3/ Cliquez sur le bouton Auto Tune et laissez tourner.** L'opération peut prendre plusieurs minutes et d'éventuels redémarrages. **4/ Un overclocking a été déterminé automatiquement pour vous.** Il est par définition conservateur, mais devrait vous éviter tout plantage !





3 points clés
Overclockez manuellement

Plusieurs outils existent : le couple RivaTuner et FurMark restent les outils les plus courants.

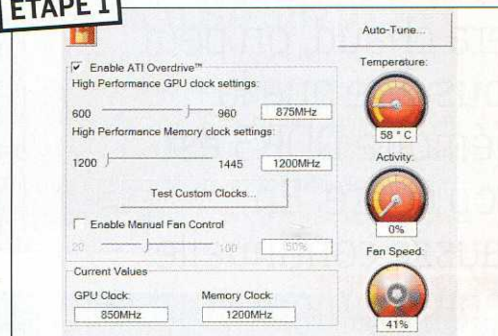
1 Changement de la fréquence GPU. Dans le cas d'un GPU Nvidia, deux fréquences peuvent être disponibles (Base Clock + Shader Clock). Laissez-les « liées » pour éviter tout désagrément.

2 Changement de la fréquence Ram. Dépasser la fréquence maximale permise fera apparaître des lignes ou points de couleur bizarres (artefacts).

3 FurMark détecte automatiquement pour vous les artefacts et vous indique lorsque vous avez poussé trop loin l'overclocking.

1/ Commencez au choix par la fréquence GPU ou mémoire. Faites l'augmenter par paliers de 20 à 30 MHz puis validez. **2/ Laissez FurMark tourner en fond une à deux minutes.** Si aucun problème n'apparaît, renouvelez l'étape 1. **3/ Une fois le palier de stabilité atteint atteint (artefacts, etc.),** redescendez la fréquence de 10 à 20 MHz afin de garder un peu de marge. L'opération est terminée, vous pouvez sauver votre profil.

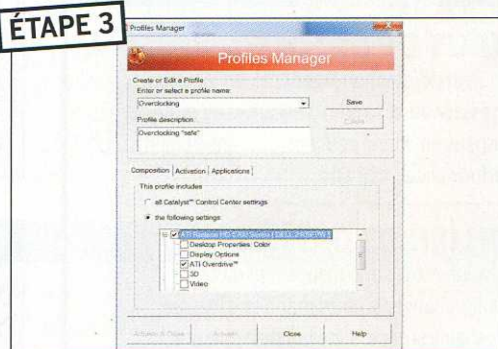
ÉTAPE 1



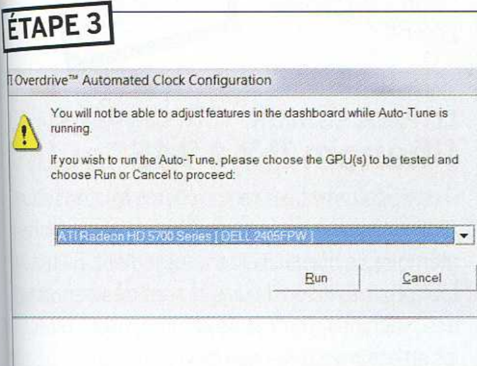
ÉTAPE 2



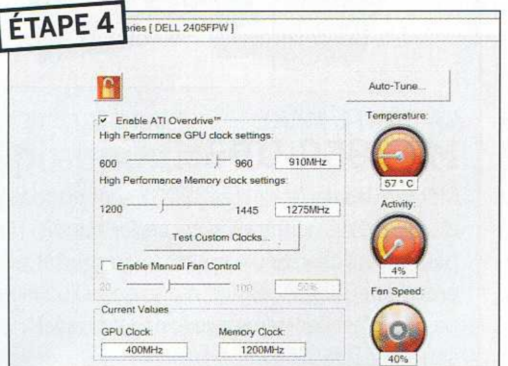
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

L'overclocking reste une opération délicate que l'on doit effectuer en connaissance de cause. Si les risques sont réduits, en théorie l'overclocking peut diminuer la durée de vie de certains composants. Les marges de sécurité prises en général par les constructeurs font que généralement, les produits seront obsolètes avant de tomber en panne dans le cas du GPU. La mémoire est le composant qui faillit le premier, avec ou sans overclocking. Sachez que vous pourrez prolonger parfois la durée de vie de votre carte en baissant légèrement la fréquence mémoire pour faire disparaître les artefacts.

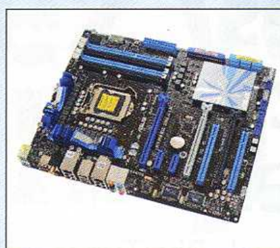
TOP HARD

À défaut de vous prédire si l'été sera chaud, on peut vous dire que la mémoire DDR3 est trop chère. En hausse continuelle depuis janvier, tout le monde espère la voir baisser. Sauf que l'été n'a jamais été propice aux baisses…

C_WIZ

HAUT DE GAMME

Prix Environ 125 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D

Petite baisse de prix sur cette carte très recommendable. Comme toujours on reste sur le socket 1156, dont les processeurs sont moins chers et tout aussi performants dans les jeux. La plateforme haut de gamme X58 (socket 1366) tient plus du luxe que du haut de gamme…

Prix Environ 250 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.8 GHz
Site www.intel.com

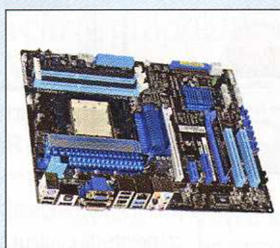


LE PROCESSEUR
Core i7 860

À défaut de pouvoir vous annoncer une future baisse de prix, on vous conseille le Core i7 860 dont le mode Turbo est particulièrement efficace dans les jeux. Le Core i5 750 (sans HyperThreading) permet de baisser légèrement le prix de la config si vous souhaitez économiser un peu.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 170 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro

Les cartes mères 890FX sont enfin disponibles. Leur avantage principal est de mieux gérer deux cartes graphiques en simultanée pour ceux qui voudraient donner dans le Crossfire. Le Serial ATA 3.0 est également présent, même s'il faudra attendre les vrais SSD 3.0 pour juger.

Prix Environ 160 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

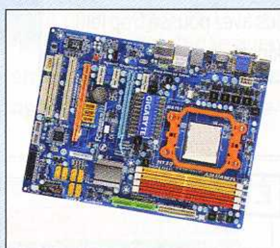


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE

Si le Phenom X6 est une bénédiction pour AMD, en pratique nous préférons le Phenom II X4 965BE qui reste un poil plus rapide dans les jeux pour une fraction du prix. Ceux qui souhaitent une configuration plus polyvalente peuvent regarder du côté du X6 1090T.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Même si les cartes mères 890GX sont disponibles, les 785G sont tout aussi performantes pour moins cher. Seule la vitesse du chipset graphique intégré change, mais l'on ne l'utilisera pas. Ce n'est pas parce que l'on a un budget serré que l'on fait n'importe quoi !

Prix Environ 150 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 945

D'autres alternatives moins chères existent chez AMD mais pour jouer, quatre cœurs et un cache mémoire de niveau 3 aident réellement. Évitez à tout prix les Athlon II qui, s'ils sont très bien pour des machines d'entrée de gamme, visent plutôt les amateurs d'Excel que de Quake.

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
À défaut de jeter son argent par les fenêtres, on essaye au minimum d'aller vers du matériel qui nous en donne pour notre argent. Fiabilité, performances, stabilité.

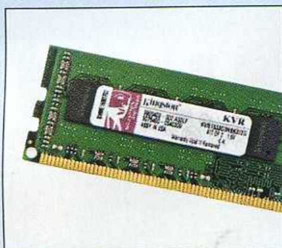
MILIEU DE GAMME
L'évolutivité reste le maître-mot de cette config, changer la carte graphique l'année prochaine si nécessaire pourrait être une bonne idée. Les options sont ouvertes.

ENTRÉE DE GAMME
L'essentiel pour jouer sans se ruiner. On ne fera pas tourner Crysis à 60 images par seconde avec tous les détails mais de toute façon, qui joue encore à Crysis aujourd'hui ?

LES PRIX
Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

BUDGET 1085 €

Prix Environ 120 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Exit les fioritures, nous revenons aujourd'hui à l'essentiel. Considérant les prix odieux de la mémoire ces dernières semaines, il est temps de retrouver nos premières amours : des barrettes simples, fiables, garanties et qui disposent de caractéristiques non farfelues.

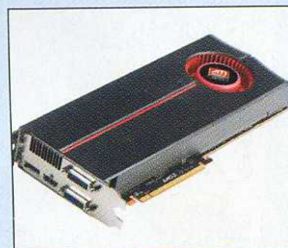
Prix Environ 210 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

En attendant des modèles Serial ATA 3.0 réellement plus rapides (en lecture), nous restons sur le X-25 M d'Intel qui est ce qui se fait de mieux pour réduire les temps de chargement dans les jeux. N'attendez pas de révolution avant la fin de l'automne côté SSD...

Prix Environ 380 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

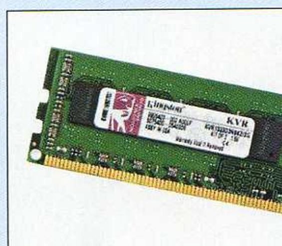


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5870

On casse la tirelire ! Baisse de prix, disponibilité, tout ceci nous fait craquer pour la Radeon HD 5870, une carte digne d'une configuration haut de gamme. Les GeForce GTX 470 et 480 ont un rapport qualité prix moins intéressant pour le moment. Sans parler consommation et bruit...

BUDGET 830 €

Prix Environ 120 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Les prix de la mémoire risquent d'augmenter durant l'été à cause du « back to school ». Tous les assembleurs et constructeurs s'approvisionnent en masse, faisant augmenter les prix. On aimerait pouvoir vous dire que cela ne peut pas monter plus haut, mais malheureusement...

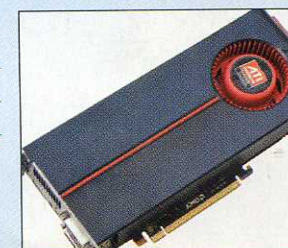
Prix Environ 80 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green

Comme toujours, ceux qui préfèrent les performances au silence et à la longévité partiront sur le Caviar Black et ses 7200 tours par minute. Le Caviar Green reste un excellent compromis à nos yeux, surtout si vous pensez craquer un jour pour un SSD. Il fera un magnifique stockage d'appoint.

Prix Environ 300 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

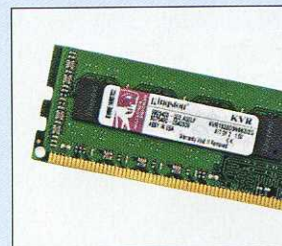


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5850

Elle fait gonfler le prix de notre config milieu de gamme mais tant pis. Pour profiter des jeux gourmands d'aujourd'hui et de demain, elle reste une meilleure arme que la 5770 qui montre clairement ses limites dans des titres comme Metro 2033 par exemple.

BUDGET 530 €

Prix Environ 120 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

On se serre la ceinture et l'on fait avec. 4 Go sont essentiels en 2010, et c'est également le moment de vous rappeler que l'on accompagne nos configurations de la version 64 bits de Windows 7. Sa gestion de la mémoire est supérieure et très franchement, on ne peut plus rester sous XP...

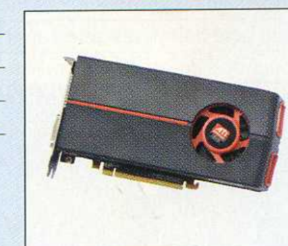
Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Il y a des chances pour que le SSD devienne un composant essentiel des machines de joueurs dès l'an prochain. En attendant on reste sur un disque à plateaux comme ce Spinpoint F3 qui propose un bon rapport performances/prix. Hitachi, Western Digital et Seagate sont des alternatives.

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

Nous profitons des baisses de prix pour passer de la 5750 à la 5770. Ceux qui souhaitent réduire plus fortement leur budget pourront toujours se retourner vers l'ancien modèle vendu une vingtaine d'euros de moins. Privilégiez comme toujours les ventilateurs 3 fils, ils sont thermorégulés.



JUILLET-AOÛT 2000

ET POKE ET PEEK

Je ne parlerai pas de MechWarrior 4, et je me fiche du reportage qui lui est consacré dans ce numéro 117. Death Pote peut bien me menacer, de toute façon, **je ne sortirai pas des toilettes avant la nuit tombée.**

Houuuu à première vue je n'aimerais pas ce Joystick 117. Il y a une grosse voiture de course dessus. Je déteste ces engins depuis l'époque où mon père me forçait à regarder les courses de F1 le dimanche parce que « C'est un vrai sport d'homme ça, pas comme tes conneries de jeux électroniques, allez va me chercher une bière maintenant. » Ouvrons tout de même cette relique… Alors de quoi c'est y qu'on parle? Ah mais oui, presque comme aujourd'hui on était en plein E3, avec un dossier épais comme un Big Mac qui traite des 24 jeux à suivre. On ne devait pas s'embêter à Joystick à l'époque quand on voit le nombre de softs qui sortaient sur PC en ces temps glorieux. Et encore, il ne s'agit là que de la deuxième vague de jeux de l'E3, la première ayant déferlé sur les lecteurs au numéro précédent. Il n'y avait pas que des bombes atomiques, n'empêche que voir défiler Hitman, Tropico Arcanum, Deus Ex ou Morrowind ça fait des chatouilles partout où ça fait du bien. c'est que du bonheur.



MOI, JE NE VOUS AI PAS OUBLIÉS

On retrouve même des jeux qui n'ont pas marqué l'histoire alors qu'ils auraient dû briller de mille feux. Exemple cher à mon cœur : le fabuleux Battle Realms auquel Wanda consacre huit pages qui ne sont pas de trop pour décrire les élégants mécanismes du STR de Ed Del Castillo (ah mais oui, c'est lui qui avait produit le premier Alerte Rouge, dix ans après, tout s'explique). Des paysans dont on fait des dizaines d'unités différentes en combinant divers entraînements, genre tir à l'arc + équitation = archer à cheval ou tir à l'arc + chimie = arquebusier. La délicieuse Wanda conclut son papier en affirmant que « si j'étais Blizzard, je commencerais à flipper sévère ». Dix ans ont passé, et Blizzard n'a même pas dû s'apercevoir de la présence de Battle Realms, hélas…



Battle Realms n'a pas été le Blizzard Killer de la prophétie, et pourtant on y croyait.



Vampire The Masquerade aussi a écopé d'un Mégastar ce mois-là, trop de bons jeux on vous dit.

LA STRATÉGIE RÈGNE

Quoi qu'il en soit c'était vraiment le mois du STR puisqu'on retrouve aussi les tests de Earth 2150, du magnifique Ground Control (un Mégastar bien mérité) et la bêta de Peace Maker, encore un titre trop en avance sur son temps. Il faut dire que derrière Masa, son studio de développement, on trouvait des chercheurs en mathématiques appliquées et en science cognitive. Des gus qui se sont cassé le tronc à créer une IA qui s'adaptait au joueur, et un gameplay qui intégrait l'impact des médias sur votre capacité à faire la guerre. Le camp des « gentils » était surarmé mais devait faire attention à sa cote de popularité tandis que les « méchants », plus faibles, se servaient des médias pour obliger les gentils à lever le camp sous la pression internationale. C'était formidablement bien pensé et malin mais le bide fut monumental parce que de l'avis général, quand même Starcraft, c'est moins fatigant pour la tête, pfff.

SAVONFOU